

PERANCANGAN INTERIOR OMAH BLUES DI SURAKARTA

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Desain Interior
Jurusan Desain



Disusun oleh :

Raden Gasta Mulyandra Jayaatmaja

NIM : 12150131

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2018**

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN INTERIOR OMAH BLUES
DI SURAKARTA

Disusun Oleh:

Raden Gasta Mulyandra Jayatmaja

NIM. 12150131

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji

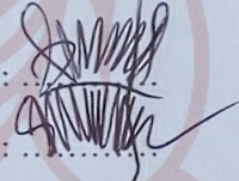
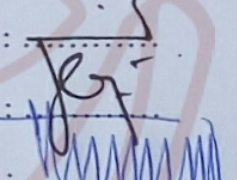

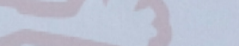

Pertanggungjawaban Kekaryaan

Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Pada tanggal 31 Januari 2018

dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Dewan Penguji

Ketua Penguji	: Agung Purnomo, S.Sn., M.Sn.	: 
Sekretaris	: Raden Ernasthan Budi Prasetyo, S Sn., M.Sn.	: 
Penguji Bidang I	: Indarto, S.Sn., M.Sn.	: 
Penguji Bidang II	: Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.	: 
Pembimbing	: Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn.	: 

Surakarta, 31 Januari 2018

Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Joko Budiwiyanto, S.Sn., MA.

NIP. 197207082003121001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Raden Gasta Mulyandra Jayaatmaja

NIM : 12150131

Program Studi : Desain Interior

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya berjudul : Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiatisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiatisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya.

Surakarta, 31 Januari 2018

Yang Menyatakan,



Raden Gasta Mulyandra Jayaatmaja

NIM. 12150131

ABSTRAK

PERANCANGAN INTERIOR OMAH BLUES DI SURAKARTA (Raden Gasta Mulyandra Jayaatmaja, 2018). Tugas Akhir Karya S-1 Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta merupakan pusat kebudayaan Jawa, dengan begitu masyarakat Surakarta tidak dapat lepas dari kegiatan berkesenian. Terdapat berbagai macam jenis kesenian, salah satunya adalah seni pertunjukan. Banyaknya pertunjukan yang diselenggarakan di Surakarta merupakan salah satu upaya pemerintah kota untuk memenuhi kebutuhan masyarakatnya. Salah satu dari banyaknya pertunjukan tersebut adalah *Solo Blues Festival*, acara tersebut dimulai pada tahun 2013 dan setiap tahunnya antusias terhadap *Solo Blues Festival* semakin meningkat. Suksesnya acara tersebut tidak lepas dari peran komunitas blues yang ada di Surakarta. Tidak hanya terlibat dalam acara *Solo Blues Festival*, mereka juga memiliki agenda tetap untuk tampil dan mengenalkan music blues kepada masyarakat. Namun di Surakarta belum ada suatu tempat yang spesifik tentang music blues untuk dijadikan tempat bagi penggiat dan penggemar music blues agar lebih dalam mengenal music blues. Para anggota komunitas masih terkendala untuk mengenalkan music blues kepada masyarakat jika hanya mengandalkan acara konser yang mereka selenggarakan. Berdasarkan persoalan yang terjadi, maka salah satu solusi yang diperlukan untuk mengatasinya adalah dengan merancang suatu tempat yang dispesifikasikan khusus untuk music blues yaitu Omah Blues. Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta akan di fungsikan sebagai tempat tinggal bagi music blues untuk terus ada dan berkembang di Surakarta. Omah Blues diharapkan juga dapat merepresentasikan bagaimana music blues itu ada dan berkembang di tengah masyarakat, khususnya masyarakat Kota Surakarta. Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta akan mengaplikasikan gaya art deco yang akan di padukan dengan motif batik kawung sebagai ide perancangannya. Dipilihnya art deco adalah karena perkembangan pesat music blues selaras dengan berkembangnya gaya art deco. Pemilihan motif kawung sebagai ide perancangan karena motif kawung bersifat geometris yang sejalan dengan ciri-ciri art deco, sekaligus untuk memunculkan identitas budaya Jawa.

Kata Kunci : Interior, Blues, Art Deco, Kawung,

PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan untuk kedua orang tua saya yang telah merawat dan membesarkan saya dengan kasih sayang yang nyata dan tidak ternilai.



MOTTO

“Dan Dia menundukkan apa yang ada di langit dan apa yang ada di bumi untukmu semuanya (sebagai rahmat) dari-Nya. Sungguh, dalam hal yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang-orang yang berpikir.

(Al- Jasyah : 13)

“Barang siapa menginginkan soal-soal yang berhubungan dengan dunia, wajiblah ia memiliki ilmunya; dan barang siapa yang ingin (selamat dan berbahagia) di akhirat, wajiblah ia mengetahui ilmunya pula; dan barangsiapa yang menginginkan kedua-duanya, wajiblah ia memiliki ilmu kedua-duanya pula”.

(HR. Bukhari dan Muslim)

“Good for good”

(Gasta, 2018)

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Laporan ini merupakan hasil dari bimbingan tugas akhir dengan judul Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta untuk melengkapi dan memenuhi syarat mendapat gelar sarjana S-1 pada Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Mata kuliah tugas akhir merupakan mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa pada Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia. Selama proses penulisan dan bimbingan Tugas Akhir, penulis banyak mendapat dorongan, motivasi, maupun bantuan secara materi dan moril dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ahmad Fajar Ariyanto, selaku dosen Pembimbing Tugas Akhir yang senantiasa meluangkan waktunya dalam memberikan pengarahan dan bimbingan hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir ini.
2. Mama, Papa, dan Mbak Thami yang sudah memberikan dukungan moril maupun materi kepada penulis untuk selalu berusaha mencapai hasil yang terbaik.
3. Siti Badriah S.Sn., M.Hum. selaku Penasihat Akademik.
4. Ir. Tri Prasetyo Utomo, M.Sn selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain.


5. Dosen Prodi Desain Interior, yang selalu memberikan masukan dan bimbingan selama menempuh perkuliahan sampai terselesaikannya Tugas Akhir Kekaryaan ini.
6. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah mengizinkan penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
7. Leonardus In Magma dan komunitas Solo Blues Rock yang telah bersedia menjadi narasumber serta membantu untuk memperoleh informasi seputar *Solo Blues Rock*.
8. Lea Aziz, selaku Desainer Interior professional yang telah membuka wawasan, membentuk mental, dan memberikan banyak ilmu selama melakukan kerja profesi di PT. Elenbee Dwipanata.
9. Hendrik Gama, pembimbing selama kerja profesi
10. Asteria Nabila Noviandari Ernanda yang selalu memberikan perhatian dan dukungan selama penulis menyelesaikan Tugas.
11. Keluarga Om Agus dan Tante Helen yang telah membantu memberikan dukungan moril maupun materi kepada penulis selama melakukan Kerja Profesi di Jakarta.
12. Rekan Desain Interior 2012 ISI Surakarta khususnya Adhit, Gendu, Fery, Ony, Ibnu, dan Gilang yang telah menemani dan menjadi bagian selama menempuh perkuliahan di ISI Surakarta.
13. Rekan – rekan Desain Interior ISI Yogyakarta dan UNS yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang menjadi tempat diskusi dan berbagi ilmu.

14. Rekan – rekan Himadiska Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta,

15. Pihak – pihak yang terlibat dalam penyusunan Tugas Akhir Kekaryaannya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis mohon maaf apabila terdapat banyak kekurangan baik disengaja maupun yang tidak disengaja selama proses menyelesaikan Tugas Akhir. Harapan penulis, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas, bermanfaat serta membawa hal yang bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi seluruh mahasiswa ISI Surakarta. Penulis menyadari di dalam kegiatan Tugas Akhir dan laporan masih banyak memiliki kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Surakarta, 31 Januari 2018



Penulis

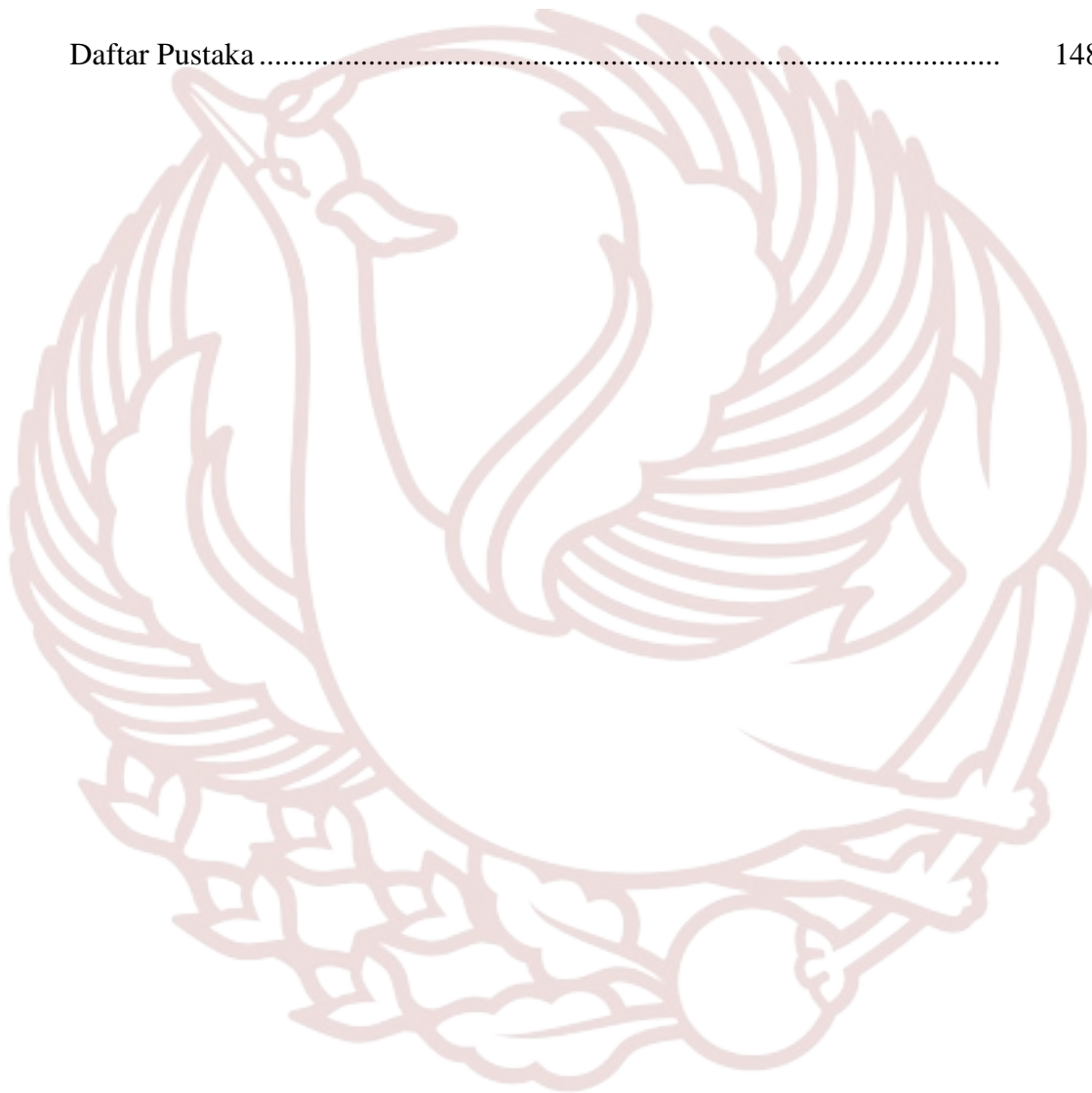
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN	xviii
DAFTAR FOTO	xix
DAFTAR PETA.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Ide Perancangan	6
C. Tujuan Perancangan	7
D. Manfaat Penciptaan.....	8
E. Tinjauan Sumber Perancangan.....	9
F. Landasan Perancangan	10
1. Pendekatan Fungsi	10
2. Pendekatan Ergonomi dan Antropometri.....	11
3. Pendekatan Estetis.....	16

4. Pendekatan Gaya.....	18
G. Metode Perancangan	18
H. Sistematika Penulisan	21
BAB II DASAR PEMIKIRAN DESAIN	23
A. Data Literatur	23
1. Tinjauan Memorabilia.....	23
2. Tinjauan <i>Blues Store</i> / Ruang Penjualan.....	25
3. Tinjauan Ruang Apresiasi.....	27
4. Tinjauan Stasiun Radio	28
5. Interior Sistem.....	29
a. <i>Store</i> /Toko.....	29
b. Radio	32
c. Auditorium	36
B. Data Lapangan	39
1. Profil Taman Budaya Jawa Tengah	39
2. Jenis Usaha Taman Budaya Jawa Tengah	42
3. Sejarah Taman Budaya Jawa Tengah	43
BAB III TRANSFORMASI DESAIN.....	46
A. Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta.....	46
1. Pengertian Judul.....	46
2. Jenis Usaha.....	48
3. Site Plan	48
4. Struktur Organisasi	50

5. Jumlah Personil dan Deskripsi Kerja	50
6. Tata Alur Kerja	53
a. Sistem dan Prosedur Pelayanan	53
b. Sistem Operasional.....	54
B. Pengguna, Aktivitas, Kebutuhan.....	55
C. Program Ruang	58
1. Kapasitas dan Besaran Ruang	58
2. Hubungan Antar Ruang.....	60
3. <i>Zoning</i> dan <i>Grouping</i>	61
4. Sirkulasi Ruang	62
D. Gubahan Ruang.....	70
1. Konsep Gaya Interior	70
a. Sejarah Art Deco	71
b. Tinjauan Filosofis Batik Kawung	76
2. Konsep Elemen Pembentuk Ruang.....	78
a. Lantai.....	78
b. Dinding.....	84
c. <i>Ceiling</i>	91
3. Konsep Elemen Pengisi Ruang	97
4. Konsep Pengkondisian Ruang.....	114
a. Penghawaan.....	115
b. Pencahayaan.....	116
c. Akustik	118

d. Keamanan.....	121
BAB IV HASIL DESAIN	125
BAB V PENUTUP.....	145
A. Kesimpulan	145
B. Saran.....	146
Daftar Pustaka	148



DAFTAR GAMBAR

Gambar 01: Ilustrasi <i>straight plan</i>	29
Gambar 02: Ilustrasi <i>pathway plan</i>	30
Gambar 03: Ilustrasi <i>diagonal plan</i>	30
Gambar 04: Ilustrasi <i>curved plan</i>	31
Gambar 05: Ilustrasi <i>varied plan</i>	31
Gambar 06: Ilustrasi <i>geometric plan</i>	32
Gambar 07: Tipe Lantai pada Auditorium	37
Gambar 08: Pemanfaatan Dinding Belakang Dan Samping Secara Akustik	38
Gambar 09: Pemantulan <i>Ceiling</i> Secara Akustik	39
Gambar 10: Komplek Taman Budaya Jawa Tengah	44
Gambar 11: <i>Zoning Grouping</i> Alternatif 1	65
Gambar 12: <i>Zoning Grouping</i> Alternatif 2	66
Gambar 13: <i>Layout</i> Alternatif 1	68
Gambar 14: <i>Layout</i> Alternatif 2	69
Gambar 15: Bentuk Dasar Motif Kawung 1	76
Gambar 16: Bentuk Dasar Motif Kawung 2	77
Gambar 17: Bentuk Dasar Motif Kawung 3	77
Gambar 18: Denah <i>Existing</i>	126
Gambar 19: Rencana <i>Layout</i>	127
Gambar 20: Rencana Lantai	128
Gambar 21: Rencana <i>Ceiling</i>	129
Gambar 22: Gambar Potongan A-A' & B-B'	130

Gambar 23: Gambar Potongan C-C' & D-D'	131
Gambar 24: Detail Konstruksi Interior	132
Gambar 25: Detail Konstruksi Mebel 1	133
Gambar 26: Detail Konstruksi Mebel 2	134
Gambar 27: Skema Bahan.....	135
Gambar 28: <i>Lobby & Memorabilia view 1</i>	136
Gambar 29: <i>Lobby & Memorabilia view 2</i>	137
Gambar 30: <i>Lobby & Memorabilia view 3</i>	138
Gambar 31: <i>Store view 1</i>	139
Gambar 32: <i>Store view 2</i>	140
Gambar 33: Ruang Apresiasi <i>view 1</i>	141
Gambar 34: Ruang Apresiasi <i>view 2</i>	142
Gambar 35: Ruang Penyiaran Radio <i>view 1</i>	143
Gambar 36: Ruang Penyiaran Radio <i>view 2</i>	144

DAFTAR TABEL

Tabel 01: Analisis Ergonomi & Antropometri Manusia untuk Penerapan Ruang	16
Tabel 02: Deskripsi Kerja	52
Tabel 03: Sistem Operasional Omah Blues	54
Tabel 04: Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Area <i>Lobby & Memorabilia</i>	56
Tabel 05: Aktivitas dan Kebutuhan Ruang <i>Store</i>	57
Tabel 06: Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Apresiasi	57
Tabel 07: Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Penyiaran Radio	58
Tabel 08: Kapasitas dan Besaran Ruang	59
Tabel 09: Organisasi Ruang	62
Tabel 10: Pola Sirkulasi Ruang	64
Tabel 11: Penjabaran Point <i>Zoning Grouping</i> dan Sirkulasi Ruang	66
Tabel 12: Indikator Penilaian <i>Zoning Grouping</i> dan Sirkulasi Ruang	67
Tabel 13: Penjabaran Point <i>Layout</i>	69
Tabel 14: Indikator Penilaian <i>Layout</i>	70
Tabel 15: Indikator Penilaian Lantai <i>Lobby & Memorabilia</i>	80
Tabel 16: Indikator Penilaian Lantai <i>Store</i>	81
Tabel 17: Indikator Penilaian Lantai Ruang Apresiasi	82
Tabel 18: Indikator Penilaian Lantai Ruang Penyiaran Radio	83
Tabel 19: Indikator Penilaian Dinding <i>Lobby & Memorabilia</i>	87
Tabel 20: Indikator Penilaian Dinding <i>Store</i>	88
Tabel 21: Indikator Penilaian Dinding Ruang Apresiasi	89
Tabel 22: Indikator Penilaian Dinding Ruang Apresiasi	90

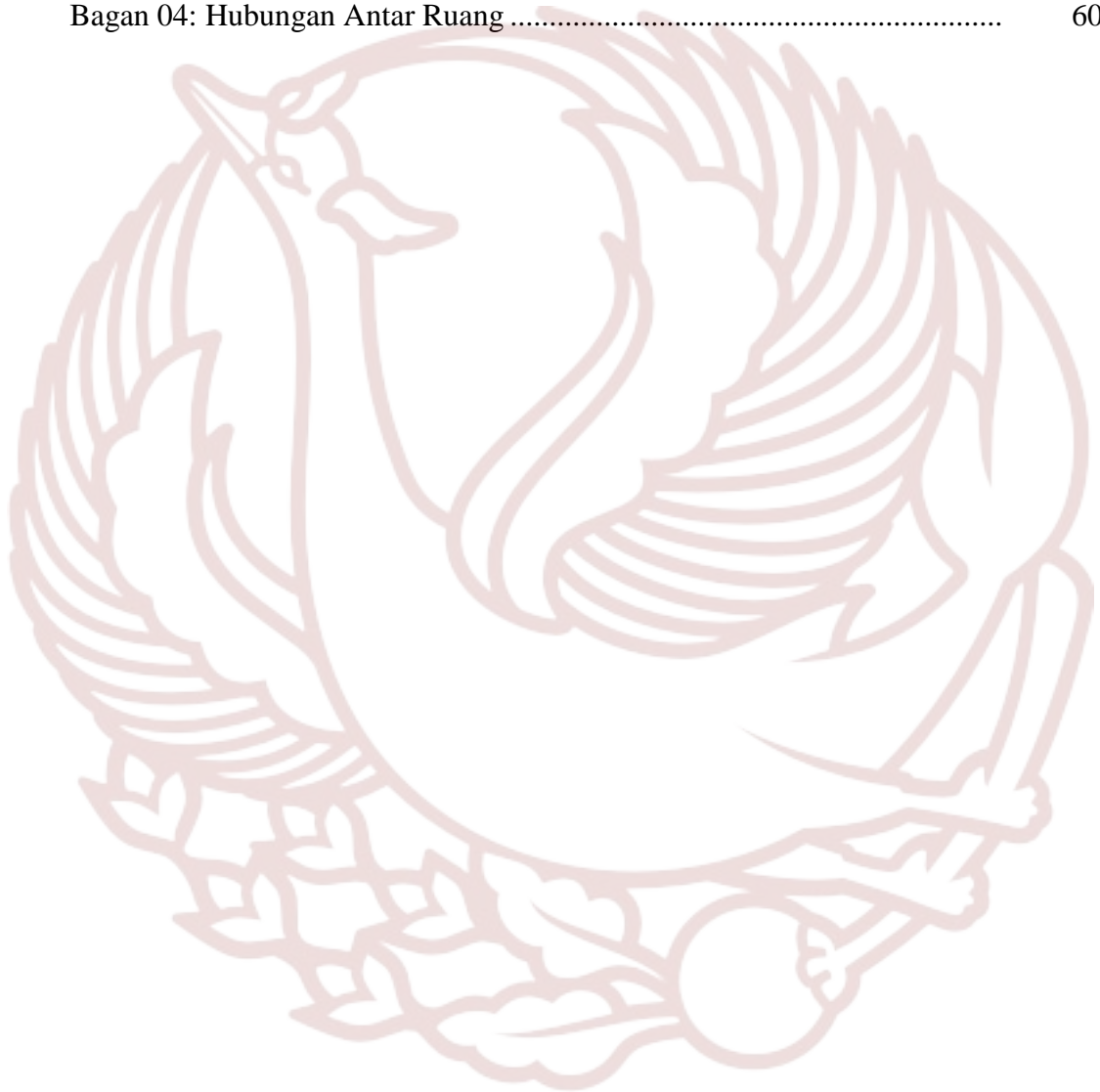
Tabel 23: Indikator Penilaian <i>Ceiling Lobby & Memorabilia</i>	93
Tabel 24: Indikator Penilaian <i>Ceiling Store</i>	94
Tabel 25: Indikator Penilaian <i>Ceiling</i> Ruang Apresiasi.....	95
Tabel 26: Indikator Penilaian <i>Ceiling</i> Ruang Penyiaran Radio	96
Tabel 27: Indikator Penilaian <i>Receptionist Table</i>	97
Tabel 28: Indikator Penilaian <i>Console Table</i>	98
Tabel 29: Indikator Penilaian <i>Office Chair</i>	99
Tabel 30: Indikator Penilaian Vitrin 1	100
Tabel 31: Indikator Penilaian Vitrin 2	101
Tabel 32: Indikator Penilaian <i>Bench</i>	102
Tabel 33: Indikator Penilaian <i>Security Table</i>	103
Tabel 34: Indikator Penilaian <i>Storage</i>	104
Tabel 35: Indikator Penilaian <i>Audience Chair</i>	105
Tabel 36: Indikator Penilaian <i>Arm Chair</i>	106
Tabel 37: Indikator Penilaian Sofa.....	107
Tabel 38: Indikator Penilaian <i>Product Display</i> 1	108
Tabel 39: Indikator Penilaian <i>Product Display</i> 2	109
Tabel 40: Indikator Penilaian <i>Chashier Table</i>	110
Tabel 41: Indikator Penilaian <i>Broadcast Table</i>	111
Tabel 42: Indikator Penilaian <i>Stool</i>	112
Tabel 43: Indikator Penilaian <i>Control Table</i>	113
Tabel 44: Kebutuhan Furniture Pada Setiap Ruang yang Dirancang	114
Tabel 45: Jenis Penghawaan Buatan yang Diaplikasikan	116

Tabel 46: Jenis Pencahayaan Buatan yang Diaplikasikan	118
Tabel 47: Jenis Sistem Akustik yang Diaplikasikan	120
Tabel 48: Jenis Sistem Keamanan Kebakaran yang Diaplikasikan	123
Tabel 49: Jenis Sistem Keamanan Kriminal yang Diaplikasikan	124



DAFTAR BAGAN

Bagan 01: Tahapan Proses Desain	19
Bagan 02: Struktur Organisasi Taman Budaya Jawa Tengah	45
Bagan 03: Struktur Organisasi Omah Blues	50
Bagan 04: Hubungan Antar Ruang	60



DAFTAR FOTO

Foto 01: Dokumentasi <i>Solo Blues Festival</i> 2014	3
Foto 02: Dokumentasi <i>Solo Blues Festival</i> 2015	4
Foto 03: <i>Microphone</i> dan <i>Headphone</i>	33
Foto 04: <i>Audio Mixer</i>	34
Foto 05: Komputer dan <i>Software</i>	34
Foto 06: Telepon <i>Hybrid</i>	35
Foto 07: <i>STL (Studio Transmitter Link)</i>	36
Foto 08: Pendhapa Taman Budaya Jawa Tengah	41
Foto 09: Galeri Seni Rupa Taman Budaya Jawa Tengah	41
Foto 10: Teater Arena Taman Budaya Jawa Tengah	42
Foto 11: Art Deco Lobby	73
Foto 12: Buffalo Central Terminal.....	74
Foto 13: Fashion Tower 499 Seventh Avenue, NYC`	74
Foto 14: Art Deco Discussion Area	75
Foto 15: Art Deco Luxury Apartment.....	75

DAFTAR PETA

Peta 01: <i>Site Plan</i> Omah Blues	49
Peta 02: <i>Site Plan</i> Omah Blues	49



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Surakarta merupakan kota yang tengah berkembang dengan pesat, dapat dilihat dari banyaknya pembangunan berbagai fasilitas dan infrastruktur saat ini. Pembangunan tersebut sangat diperlukan guna menunjang dan memenuhi kebutuhan masyarakatnya. Pesatnya pembangunan tersebut dapat dilihat dengan banyaknya hotel, apartemen, pusat perbelanjaan, dan tempat-tempat edukasi yang baru didirikan. Selain itu di Surakarta atau yang lebih dikenal dengan Solo terdapat Keraton Kasunanan yang dulunya merupakan pusat pemerintahan sekaligus pusat kebudayaan masyarakat Jawa. Tidak hanya kebudayaan Jawa saja yang berkembang tetapi banyak orang dari luar yang masuk dengan tujuan utama berdagang, disamping itu mereka juga membawa kebudayaannya. Keadaan tersebut berlangsung hingga sekarang. Banyak akulturasi budaya yang terjadi, sehingga menjadikan masyarakat Kota Surakarta menjadi masyarakat yang heterogen. Perbedaan itu juga yang membuat selera setiap individu berbeda-beda, salah satunya dalam selera musik.

Minat masyarakat Kota Surakarta begitu besar terhadap seni pertunjukan, semua itu terkait dengan sejarah Surakarta yang menjadi pusat kebudayaan Jawa. Dilihat dari faktor tersebut keseharian masyarakat Surakarta tentu tidak jauh dari aktivitas berkesenian. Upaya pemerintah kota untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Surakarta akan seni pertunjukan adalah dengan mengadakan banyak event seperti *Solo Blues Festival*, *Solo City Jazz*, *Solo Keroncong Festival*, *Solo*

International Performing Art, Solo International Ethnic Music, Solo Batik Carnival, dan lain-lain. *Event* tersebut sudah menjadi agenda tahunan Kota Surakarta dan setiap tahunnya antusiasme masyarakat mengalami peningkatan yang cukup besar. Tidak hanya masyarakat Surakarta saja, tetapi masyarakat dari Kota lain pun datang untuk menyaksikan pagelaran tersebut. Salah satu *event* yang cukup diminati adalah *Solo Blues Festival*. *Solo Blues Festival* dimulai pada tahun 2013, bertempat di lapangan Balaikota Surakarta, pada tahun 2014 dan 2015 acara ini dilaksanakan di Benteng Vastenburg. *Solo Blues Festival* dicetuskan oleh tiga komunitas musik yang ada di Surakarta, yaitu *Blues Brother Solo*, *Defender of Surockarto*, dan *Solo Blues Rock*.¹ Namun hanya *Blues Brother Solo* dan *Solo Blues Rock* yang memang bergelut di kancah musik blues. Perkembangan musik blues di Surakarta tidak lepas dari eksistensi dua komunitas tersebut, mereka memperkenalkan musik blues kepada masyarakat tak hanya lewat *Solo Blues Festival* melainkan juga *event* lainnya.

Terdapat 23 band yang bernaung di bawah komunitas *Solo Blues Rock* yang mayoritas berangotakan anak muda di wilayah Karisidenan Surakarta, sedangkan *Blues Brother Solo* memiliki anggota inti sebanyak 10 orang.² *Blues Brother Solo* memiliki *basecamp* tetap di Pendapa Ndarian Istana Mangkunegaran Surakarta, sedangkan *Solo Blues Rock* belum memiliki *basecamp* tetap. Kegiatan komunitas tersebut antara lain: *sharing*, latihan, dan konser.

¹ Wawancara Leonardus In Magma (23th.) Ketua *Solo Blues Rock*, pada tanggal 9 Mei 2015 di Surakarta

² Diakses melalui <https://isknews.com/blues-on-stagge-selalu-dinantikan/>

Solo Blues Rock sendiri memiliki agenda tahunan yang berjudul *Quality of Minority*, acara tersebut sudah 4 (empat) kali digelar sejak lahirnya komunitas *Solo Blues Rock*.³ Balai Soedjatmoko Solo juga memiliki agenda tetap setiap 2 (dua) bulan untuk menyelenggarakan acara *Blues on Stage*. *Blues on Stage* diselenggarakan untuk mewadahi para musisi blues Kota Surakarta untuk tampil dan memainkan musik mereka sembari mengenalkan musik blues kepada masyarakat. Adapun acara lain yang mengangkat musik blues di Kota Surakarta adalah *Blues Corner*, *Nga-Blues-burit*, *Blues Bermuara* dan lain-lain.



Foto 1: Dokumentasi *Solo Blues Festival* 2014
(Sumber: <http://kota.surakarta.go.id/index.php?q=berita/solo-blues-festival>)

³ Wawancara Leonardus In Magma (23th.) Ketua *Solo Blues Rock*, pada tanggal 9 Mei 2015 di Surakarta



Foto 2: Dokumentasi *Solo Blues Festival 2015*
(Sumber: www.saluransebelas.com)

Musik Blues pertama kali meluas di Amerika Serikat pada awal 1910-an. Blues menjadi pendorong bagi musik pop selama enam dekade dan terus dimainkan dan didengar di seluruh dunia.

Blues adalah musik yang mengekspresikan emosi universal. Dalam pengertian ini, kata blues dikaitkan dengan lagu sedih dan menyedihkan di banyak bahasa dan gaya, seperti: *flamenco* sering diartikan sebagai *gipsi blues* Spanyol, *rembetika* sebagai blues Yunani, *morna* sebagai blues Cape Verde, *tango* sebagai blues Argentina, *enka* sebagai blues Jepang. Banyaknya pengertian tersebut memberikan kesan betapa dalamnya pengertian blues yang menjadi bagian dari pemahaman kita tentang musik.

Seseorang dapat mendefinisikan blues secara emosional, musikal, budaya, atau komersial tergantung pada situasinya, dan definisi-definisi ini tumpang tindih oleh waktu dan pemahaman yang lainnya. Blues memunculkan banyak pemahaman untuk banyak orang selama bertahun-tahun, dan tidak ada definisi yang dapat memuaskan semua pendengar atau pembaca. Hal terbaik yang bisa dilakukan dalam pengenalan singkat ini yaitu memberi gambaran yang mudah untuk pemahaman kita tentang bagaimana blues bisa berkembang, dan memberikan beberapa petunjuk untuk mengeksplorasi lebih lanjut.

Tidak satu pun buku dapat memberikan pemahaman yang lebih banyak daripada bagian kecil dari blues itu sendiri, atau memberi lebih dari sekedar petunjuk bagaimana gaya sederhana ini berhasil menembus hampir di setiap bentuk lain dari musik yang ada di Amerika dan mempengaruhi begitu banyak gaya lainnya di seluruh dunia.⁴

⁴ Elijah Wald, *The Blues: A Very Short Introduction*, (New York: Oxford University Press, 2010) hal. 1-7

Musik blues pun terus berkembang, bahkan di setiap daerah di Amerika melahirkan warna musik blues yang berbeda-beda. Menurut Leonardus In Magma, “Blues adalah genre musik dan *lifestyle*. Blues tidak hanya sekedar genre musik, lebih dari itu blues memiliki makna yang mendalam. Blues itu apa adanya, blues meminta agar kita membumi. Maksud dari Blues itu apa adanya adalah dimana blues itu ada maka itulah blues”.⁵ Seperti yang sudah dijelaskan diatas, maka dari itulah blues menjadi akar dari berbagai jenis musik, dan blues sendiri memiliki sub genre yang begitu banyak, karena di setiap kemunculannya di berbagai daerah mempunyai ciri khas.

Pada tahun 1960an blues masuk di Indonesia, blues yang masuk pun merupakan *second hand*. Karena pada masa itu belum adanya internet, maka perkembangan yang terjadi pun sangat terbatas. Masyarakat hanya mengetahui melalui musik yang dipasarkan dengan media kaset, dengan kata lain informasi yang masuk tergantung dari kebijakan pemerintah. Seiring berkembangnya teknologi *recording* sebuah lagu dapat diubah menjadi format *mp3* dan dapat diunggah dan diunduh melalui internet. Saat ini kebijakan pemerintah tidak begitu berpengaruh pada hal-hal baru yang masuk ke Indonesia karena hal-hal tersebut dapat diakses secara bebas melalui internet. Masyarakat bebas melakukan *browsing*, *men-download* atau membeli lagu dan mencari informasi yang sedang *update*. Internet dalam hal ini sangat membantu, tetapi masyarakat tidak puas jika hanya mengikuti perkembangan tersebut melalui internet. Banyak masyarakat yang

⁵ Wawancara Leonardus In Magma (23th.) Ketua *Solo Blues Rock*, pada tanggal 9 Mei 2015 di Surakarta

ingin terjun langsung didalam musik blues, karena musik adalah salah satu bentuk seni dan berkaitan dengan rasa.

Menurut In Magma dibutuhkan suatu tempat untuk mewadahi dan mengenalkan music blues kepada masyarakat.⁶ Sehingga masyarakat yang sebelumnya tidak mengetahui tentang musik blues dapat mulai mengenal, menikmati, dan menyukai musik blues. Penggiat dan penggemar music blues di Surakarta pun masih kesulitan jika ingin mencari sesuatu yang terkait musik blues seperti kaset, *cd* dan *merchandise*. Berdasarkan analisa data lapangan, di Surakarta belum ada suatu wadah bagi pelaku dan penggemar musik blues yang spesifik tentang musik blues, maka dari itu suatu perancangan yang spesifik tentang musik blues di Surakarta dibutuhkan untuk mewadahi dan memfasilitasi kebutuhan tersebut.

B. Ide Perancangan

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, ide perancangan sebagai berikut :

1. Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta akan dikemas dengan memberikan/menyuguhkan beberapa fasilitas yang dapat dikonsumsi pengunjung seperti informasi, edukasi, rekreasi dan komersial. Masing-masing fasilitas tersebut diciptakan berdasarkan ruang yang ada pada Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta. Informasi bertujuan untuk memberikan informasi yang berkaitan dengan musik blues. Edukasi bertujuan untuk mengedukasi pengunjung dan masyarakat melalui sarana yang tersedia. Sarana

⁶ Wawancara Leonardus In Magma (23th.) Ketua *Solo Blues Rock*, pada tanggal 9 Mei 2015 di Surakarta

yang ada pada Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta juga dapat menjadi sarana rekreasi. Komersial bertujuan untuk menyediakan dan menjual barang yang terkait dengan musik blues seperti kaset, *cd*, *merchandise* dan sejenisnya.

2. Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta akan mengaplikasikan gaya *art deco* yang akan dipadukan dengan motif batik kawung sebagai ide perancangan pengisi ruang (elemen). Gaya *art deco* dipilih dengan pertimbangan untuk memunculkan kembali suasana pada masa musik blues mengalami perkembangan pesat, *art deco* sendiri syarat dengan penggunaan ornamen dan bersifat geometris pada seni bangunannya. Penggunaan motif batik *kawung* sebagai ide perancangan dirasa pantas untuk dipadukan dengan gaya *art deco* sebagai ornamen pengisi. Selain itu motif batik *kawung* di hadirkan untuk memunculkan salah satu identitas budaya Jawa.

C. Tujuan Perancangan

Perancangan interior Omah Blues di Surakarta ini bertujuan untuk:

1. Merancang Interior Omah Blues di Surakarta yang dapat mengakomodasi kegiatan musik blues di Surakarta dan memenuhi kebutuhan masyarakat sebagai sarana informasi, edukasi, rekreasi dan komersial.
2. Menerapkan gaya *Art Deco* yang dipadukan dengan motif batik *Kawung* sebagai ide Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta agar pengguna dapat merasakan suasana ruangan seperti saat masa berkembang pesatnya music blues dengan identitas budaya Jawa.

Batasan Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta akan di khususkan pada ruang garap sebagai berikut:

1. Ruang *Lobby & Memorabilia* .
2. Ruang Toko/*Store*.
3. Ruang Apresiasi.
4. Ruang Penyiaran Radio.

D. Manfaat Perancangan

Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Bagi masyarakat mendapat kemudahan dengan adanya wadah sarana informasi, edukasi dan komersial tentang musik blues secara lengkap dalam satu tempat sehingga menghemat waktu, tenaga dan biaya.
2. Bagi penggiat musik blues, sebagai wadah untuk memperdalam pengetahuan dan memfasilitasi dalam mengenalkan musik blues pada masyarakat.
3. Bagi pihak akademis mendapatkan permasalahan baru mengenai Omah Blues, serta dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan baru untuk pendidikan.
4. Bagi desainer interior, memperoleh pengetahuan baru dalam perkembangan merancang fasilitas publik dengan jenis yang spesifik.

E. Tinjauan Sumber Perancangan

Berdasarkan data lapangan dan dalam proses pencarian literatur ditemukan beberapa karya yang sejenis dengan Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta, yaitu:

1. Tugas Akhir desain interior Institut Seni Indonesia Surakarta yang disusun oleh Misbahul Anwar berjudul Perancangan Interior “Keroncong Music Center Di Surakarta” pada tahun 2012. Di dalam perancangannya Misbahul Anwar terfokus pada suatu obyek perancangan pusat atau wadah bagi masyarakat Solo dalam berbagai kegiatan dalam bidang musik Keroncong. Perancangan Keroncong Music Center di Surakarta juga mewadahi kebutuhan masyarakat Kota Solo akan suatu tempat untuk berdiskusi, edukasi dan rekaman musik seputar musik keroncong.
2. Tugas Akhir Desain Interior Universitas Sebelas Maret Surakarta disusun oleh Adi S. Nugroho berjudul Perancangan Interior “Rock Music Center Di Surakarta” pada tahun 2007 dalam perancangannya Adi S. Nugroho memfokuskan Perancangan Rock Music Center guna mewadahi komunitas rock yang berada di Kota Surakarta untuk melakukan kegiatan bermusik dan kegiatan lain yang berhubungan dengan musik rock. Desain interior galeri *street art* tersebut mengedepankan karakteristik dan karakter rock itu sendiri.
3. Tugas Akhir mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta yang berjudul “House Of Rock di Jakarta” oleh Arya Pradana Sularto pada tahun 2010 yang bertujuan menciptakan perencanaan dan perancangan “House Of Rock” sebagai pusat hiburan, penjualan, informasi maupun edukasi mengenai music Rock

yang tepar dengan berbagai sarana maupun fasilitas yang dapat mendukung segala aktivitas didalamnya dengan baik yang didalamnya terdapat *Music Memorabilia*.

Berdasarkan tinjauan sumber penciptaan yang disebutkan, maka belum ada perancangan interior yang spesifik tentang musik blues di Surakarta dengan mengaplikasikan gaya *Art Deco* yang dipadukan dengan ide perancangan motif batik *Kawung*, maka Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta yang akan dibuat bersifat original.

F. Landasan Perancangan

1. Pendekatan Fungsi

Pendekatan fungsi dalam mendesain interior adalah merancang sebuah ruang dengan memperhatikan kegunaan ruang dan kebutuhan pengguna.

Pendekatan fungsi yang sesuai kriteria meliputi:⁷

- a. Pengelompokan *furniture* yang spesifik aktivitas.
- b. Dimensi dan ruang gerak yang dapat di kerjakan.
- c. Jarak sosial yang memadai.
- d. Privasi visual dan akustik yang memadai.
- e. Fleksibilitas dan adaptabilitas yang memadai.

⁷ Francis D.K. Ching, *Edisi Kedua Desain Interior dengan Ilustrasi*, (Jakarta: Indeks, 2011) hal. 36

2. Pendekatan Ergonomi dan Antropometri

Ergonomi ialah ilmu antar disiplin yang mempelajari hubungan-hubungan antara manusia dan lingkungannya.⁸ Sasaran *ergonomic* adalah agar tenaga kerja dapat mencapai prestasi kerja yang tinggi (produktif) tetapi dalam suasana yang aman dan nyaman.⁹ Anthropometri adalah proporsi dan dimensi tubuh manusia beserta sifat-sifat karakteristik fisiologis serta kemampuan relatif dari kegiatan manusia yang saling berbeda dalam lingkungan. Dalam hal karakteristik fisik tubuh manusia, bentuk tersebut untuk penanganan masalah desain. Perbedaan data Anthropometri dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: Umur, jenis kelamin, suku bangsa, sosio-ekonomi, konsumsi gizi, pekerjaan dan aktivitas sehari-hari.¹⁰ Untuk mencapai aspek kenyamanan dan keamanan pendekatan ergonomi dan antropometri sangat dibutuhkan sebagai landasan penciptaan Omah Blues. Pendekatan ini digunakan sebelum masuk ke implementasi teknis. Ilmu ergonomi dan antropometri yang nantinya akan menjadi standarisasi ukuran dan bentuk interior, baik pada unsur pembentuk ruang, isian ruang maupun pengkondisian ruang.

Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta menggunakan standar ergonomi pada setiap desain yang dibuat. Menggunakan pertimbangan-pertimbangan antropometrik dan berbagai saran mengenai jarak bersih yang digunakan dalam pembuatan asumsi-asumsi perancangan dasar. Daerah pandang

⁸ Julius Panero dan Martin Zelnik, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, (Jakarta: Erlangga, 1979), hal. 5

⁹ Sunarmi, *Ergonomi dan Aplikasinya Pada Kriya*, (Surakarta: STSI Surakarta, 2001), hal.4

¹⁰ Eko Nurmianto, *Ergonomi Konsep Dasar dan Aplikasinya* (Jakarta: Guna Widya, 1998), hal. 21

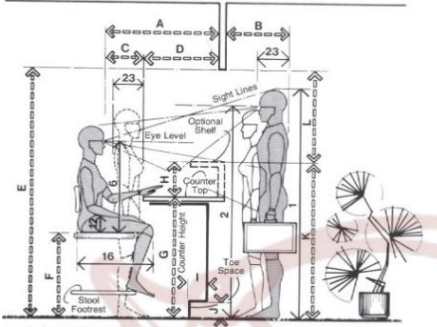
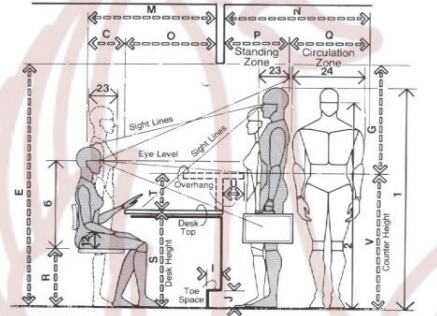
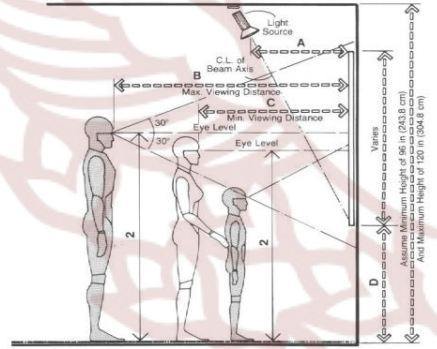
yang tepat bagi tempat-tempat untuk *display* baik dari arah dalam maupun dari arah luar juga sangat penting dalam keberhasilan perancangan sebuah ruang retail. Sehubungan dengan ini, tinggi mata orang yang bertubuh kecil dan besar serta implikasi geometri dari hal-hal yang berhubungan dengan daerah pandang manusia harus diakomodasi.¹¹

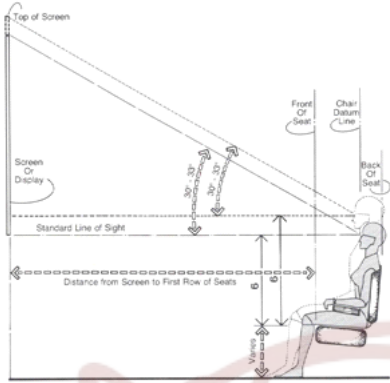
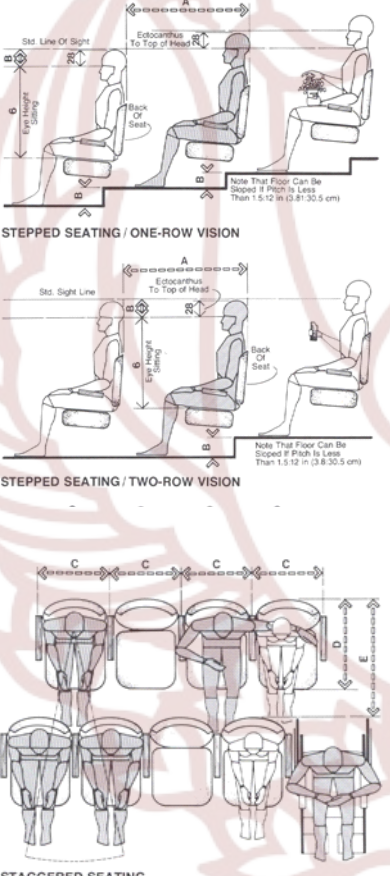
Mengetahui uraian di atas dalam pembuatan furniture harus memperhatikan aspek-aspek tersebut agar nantinya pengguna merasa aman dan nyaman, misalnya pembuatan furniture kursi dan meja, rak *display* serta furniture pendukung lainnya. Dalam penggunaan furniture hal-hal yang perlu diperhatikan adalah :

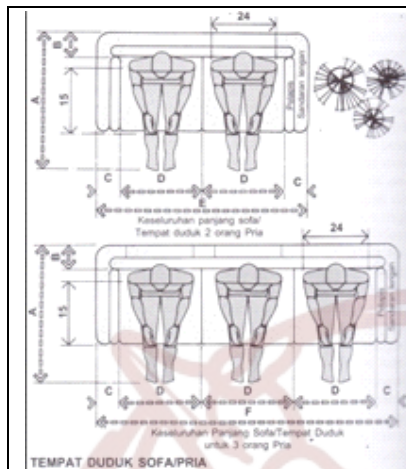
- a. Ukuran furniture sesuai dengan ukuran tubuh manusia.
- b. Fungsi furniture sesuai dengan fungsi ruang di mana mebel /furniture ditempatkan.
- c. Pemilihan struktur dan bahan, harus memenuhi kriteria yang menyangkut dengan struktur pembangun dan kualitas material. Struktur berkaitan dengan konstruksi yang didapat dari aktivitas yang terjadi, dan penggunaan material yang sesuai. Berikut data yang menunjukkan efisiensi kerja menurut jenis kondisi kerja.¹²

¹¹ Julius Panero, Martin Zelink, *Human Dimension & Interior Space* (New York: Whitney Library of Design, 1979) hal 196

¹² Julius Panero, Martin Zelink, *Human Dimension & Interior Space* (New York: Whitney Library of Design, 1979)

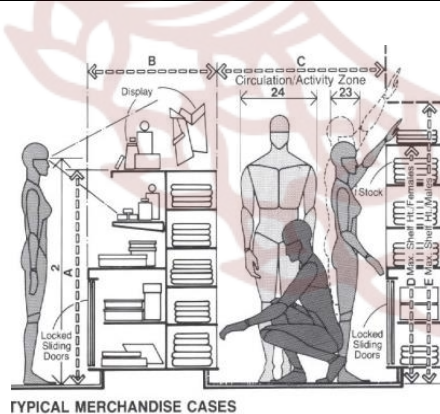
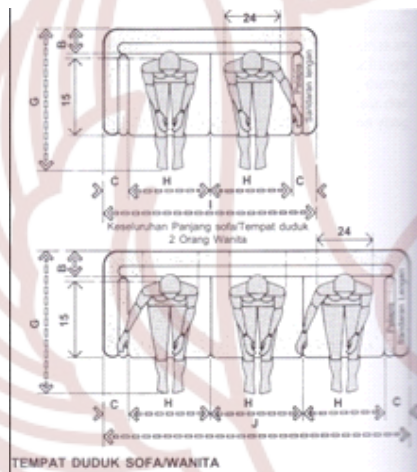
Gambar	Dimensi	Penerapan ruang																																																																					
 <p>RECEPTIONIST'S WORKSTATION / COUNTER HEIGHT</p>  <p>RECEPTIONIST'S WORKSTATION / DESK HEIGHT</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th><th>in</th><th>cm</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>A</td><td>40-48</td><td>101.6-121.9</td></tr> <tr><td>B</td><td>24 min.</td><td>61.0 min.</td></tr> <tr><td>C</td><td>18</td><td>45.7</td></tr> <tr><td>D</td><td>22-30</td><td>55.9-76.2</td></tr> <tr><td>E</td><td>78 min.</td><td>198.1 min.</td></tr> <tr><td>F</td><td>24-27</td><td>61.0-68.6</td></tr> <tr><td>G</td><td>36-39</td><td>91.4-99.1</td></tr> <tr><td>H</td><td>8-9</td><td>20.3-22.9</td></tr> <tr><td>I</td><td>2-4</td><td>5.1-10.2</td></tr> <tr><td>J</td><td>4</td><td>10.2</td></tr> <tr><td>K</td><td>44-48</td><td>111.8-121.9</td></tr> <tr><td>L</td><td>34 min.</td><td>86.4 min.</td></tr> <tr><td>M</td><td>44-48</td><td>111.8-121.9</td></tr> <tr><td>N</td><td>54</td><td>137.2</td></tr> <tr><td>O</td><td>26-30</td><td>66.0-76.2</td></tr> <tr><td>P</td><td>24</td><td>61.0</td></tr> <tr><td>Q</td><td>30</td><td>76.2</td></tr> <tr><td>R</td><td>15-18</td><td>38.1-45.7</td></tr> <tr><td>S</td><td>29-30</td><td>73.7-76.2</td></tr> <tr><td>T</td><td>10-12</td><td>25.4-30.5</td></tr> <tr><td>U</td><td>6-9</td><td>15.2-22.9</td></tr> <tr><td>V</td><td>39-42</td><td>99.1-106.7</td></tr> </tbody> </table>		in	cm	A	40-48	101.6-121.9	B	24 min.	61.0 min.	C	18	45.7	D	22-30	55.9-76.2	E	78 min.	198.1 min.	F	24-27	61.0-68.6	G	36-39	91.4-99.1	H	8-9	20.3-22.9	I	2-4	5.1-10.2	J	4	10.2	K	44-48	111.8-121.9	L	34 min.	86.4 min.	M	44-48	111.8-121.9	N	54	137.2	O	26-30	66.0-76.2	P	24	61.0	Q	30	76.2	R	15-18	38.1-45.7	S	29-30	73.7-76.2	T	10-12	25.4-30.5	U	6-9	15.2-22.9	V	39-42	99.1-106.7	<p><i>Lobby & Memorabilia</i></p>
	in	cm																																																																					
A	40-48	101.6-121.9																																																																					
B	24 min.	61.0 min.																																																																					
C	18	45.7																																																																					
D	22-30	55.9-76.2																																																																					
E	78 min.	198.1 min.																																																																					
F	24-27	61.0-68.6																																																																					
G	36-39	91.4-99.1																																																																					
H	8-9	20.3-22.9																																																																					
I	2-4	5.1-10.2																																																																					
J	4	10.2																																																																					
K	44-48	111.8-121.9																																																																					
L	34 min.	86.4 min.																																																																					
M	44-48	111.8-121.9																																																																					
N	54	137.2																																																																					
O	26-30	66.0-76.2																																																																					
P	24	61.0																																																																					
Q	30	76.2																																																																					
R	15-18	38.1-45.7																																																																					
S	29-30	73.7-76.2																																																																					
T	10-12	25.4-30.5																																																																					
U	6-9	15.2-22.9																																																																					
V	39-42	99.1-106.7																																																																					
 <p>DISPLAY OF ARTWORK</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th><th>in</th><th>cm</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>A</td><td>16-24</td><td>40.6-61.0</td></tr> <tr><td>B</td><td>60-78</td><td>152.4-198.1</td></tr> <tr><td>C</td><td>30-42</td><td>76.2-106.7</td></tr> <tr><td>D</td><td>36</td><td>91.4</td></tr> <tr><td>E</td><td>20-24</td><td>50.8-61.0</td></tr> <tr><td>F</td><td>51</td><td>129.5</td></tr> <tr><td>G</td><td>33</td><td>83.8</td></tr> <tr><td>H</td><td>18</td><td>45.7</td></tr> <tr><td>I</td><td>40-44</td><td>101.6-111.8</td></tr> <tr><td>J</td><td>80-88</td><td>203.2-223.5</td></tr> </tbody> </table>		in	cm	A	16-24	40.6-61.0	B	60-78	152.4-198.1	C	30-42	76.2-106.7	D	36	91.4	E	20-24	50.8-61.0	F	51	129.5	G	33	83.8	H	18	45.7	I	40-44	101.6-111.8	J	80-88	203.2-223.5	<p><i>Lobby & Memorabilia</i></p>																																				
	in	cm																																																																					
A	16-24	40.6-61.0																																																																					
B	60-78	152.4-198.1																																																																					
C	30-42	76.2-106.7																																																																					
D	36	91.4																																																																					
E	20-24	50.8-61.0																																																																					
F	51	129.5																																																																					
G	33	83.8																																																																					
H	18	45.7																																																																					
I	40-44	101.6-111.8																																																																					
J	80-88	203.2-223.5																																																																					

 <p>DISTANCE FROM SCREEN TO FIRST ROW</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th><th>in</th><th>cm</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>A</td><td>59.0</td><td>149.9</td></tr> <tr><td>B</td><td>56.3</td><td>143.0</td></tr> <tr><td>C</td><td>57.8</td><td>146.8</td></tr> <tr><td>D</td><td>68.6</td><td>174.2</td></tr> <tr><td>E</td><td>72.8</td><td>184.9</td></tr> <tr><td>F</td><td>28.1</td><td>71.4</td></tr> <tr><td>G</td><td>29.6</td><td>75.2</td></tr> <tr><td>H</td><td>27.3</td><td>69.3</td></tr> <tr><td>I</td><td>9.3</td><td>23.6</td></tr> <tr><td>J</td><td>33.9</td><td>86.1</td></tr> <tr><td>K</td><td>36.6</td><td>93.0</td></tr> </tbody> </table>		in	cm	A	59.0	149.9	B	56.3	143.0	C	57.8	146.8	D	68.6	174.2	E	72.8	184.9	F	28.1	71.4	G	29.6	75.2	H	27.3	69.3	I	9.3	23.6	J	33.9	86.1	K	36.6	93.0	<p>Ruang Apresiasi</p>
	in	cm																																				
A	59.0	149.9																																				
B	56.3	143.0																																				
C	57.8	146.8																																				
D	68.6	174.2																																				
E	72.8	184.9																																				
F	28.1	71.4																																				
G	29.6	75.2																																				
H	27.3	69.3																																				
I	9.3	23.6																																				
J	33.9	86.1																																				
K	36.6	93.0																																				
 <p>STEPPED SEATING / ONE-ROW VISION</p> <p>STEPPED SEATING / TWO-ROW VISION</p> <p>STAGGERED SEATING</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th><th>in</th><th>cm</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>A</td><td>40</td><td>101.6</td></tr> <tr><td>B</td><td>5</td><td>12.7</td></tr> <tr><td>C</td><td>20-26</td><td>50.8-66.0</td></tr> <tr><td>D</td><td>27-30</td><td>68.6-76.2</td></tr> <tr><td>E</td><td>34-42</td><td>86.4-106.7</td></tr> </tbody> </table>		in	cm	A	40	101.6	B	5	12.7	C	20-26	50.8-66.0	D	27-30	68.6-76.2	E	34-42	86.4-106.7	<p>Ruang Apresiasi</p>																		
	in	cm																																				
A	40	101.6																																				
B	5	12.7																																				
C	20-26	50.8-66.0																																				
D	27-30	68.6-76.2																																				
E	34-42	86.4-106.7																																				



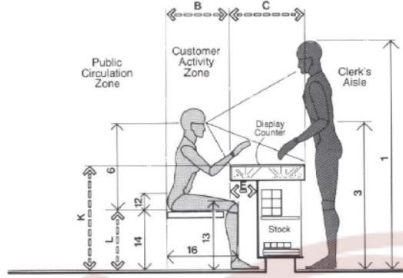
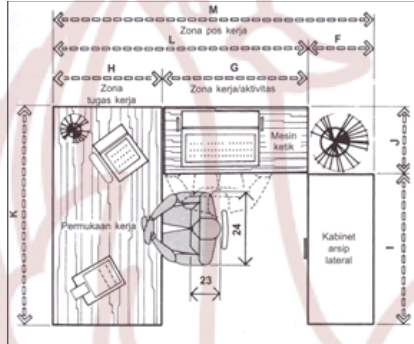
	in	cm
A	42-48	106,7-121,9
B	6-9	15,2-22,9
C	3-6	7,6-15,2
D	28	71,1
E	62-68	157,5-172,7
F	90-96	228,6-243,8
G	40-46	101,6-116,8
H	26	66,0
I	58-64	147,3-162,6
J	84-90	213,4-228,6

*Lobby &
Memorabilia*



	in	cm
A	48 max.	121.9 max.
B	30-36	76.2-91.4
C	51 min.	129.5 min.
D	66	167.6
E	72	182.9
F	84-96	213.4-243.8
G	20-26	50.8-66.0
H	28-30	71.1-76.2
I	18-24	45.7-61.0
J	18 min.	45.7 min.
K	72 max.	182.9 max.
L	4	10.2
M	42	106.7
N	26 min.	66.0 min.

Store

 <p>SEATED CUSTOMER / LOW COUNTER HEIGHT</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th><th>in</th><th>cm</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>A</td><td>36</td><td>91.4</td></tr> <tr><td>B</td><td>26-30</td><td>66.0-76.2</td></tr> <tr><td>C</td><td>18-24</td><td>45.7-61.0</td></tr> <tr><td>D</td><td>30 min.</td><td>76.2 min.</td></tr> <tr><td>E</td><td>10</td><td>25.4</td></tr> <tr><td>F</td><td>21-22</td><td>53.3-55.9</td></tr> <tr><td>G</td><td>5</td><td>12.7</td></tr> <tr><td>H</td><td>23-25</td><td>58.4-63.5</td></tr> <tr><td>I</td><td>4-6</td><td>10.2-15.2</td></tr> <tr><td>J</td><td>34-36</td><td>86.4-91.4</td></tr> <tr><td>K</td><td>30</td><td>76.2</td></tr> <tr><td>L</td><td>16-17</td><td>40.6-43.2</td></tr> </tbody> </table>		in	cm	A	36	91.4	B	26-30	66.0-76.2	C	18-24	45.7-61.0	D	30 min.	76.2 min.	E	10	25.4	F	21-22	53.3-55.9	G	5	12.7	H	23-25	58.4-63.5	I	4-6	10.2-15.2	J	34-36	86.4-91.4	K	30	76.2	L	16-17	40.6-43.2	Store			
	in	cm																																										
A	36	91.4																																										
B	26-30	66.0-76.2																																										
C	18-24	45.7-61.0																																										
D	30 min.	76.2 min.																																										
E	10	25.4																																										
F	21-22	53.3-55.9																																										
G	5	12.7																																										
H	23-25	58.4-63.5																																										
I	4-6	10.2-15.2																																										
J	34-36	86.4-91.4																																										
K	30	76.2																																										
L	16-17	40.6-43.2																																										
 <p>POS KERJA BERBENTUK DASAR "U"</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th><th>in</th><th>cm</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>A</td><td>26-27</td><td>66.0-68.6</td></tr> <tr><td>B</td><td>14-20</td><td>35.6-50.8</td></tr> <tr><td>C</td><td>7.5 min.</td><td>19.1 min.</td></tr> <tr><td>D</td><td>29-30</td><td>73.7-76.2</td></tr> <tr><td>E</td><td>7 min.</td><td>17.8 min.</td></tr> <tr><td>F</td><td>18-24</td><td>45.7-61.0</td></tr> <tr><td>G</td><td>46-58</td><td>116.8-147.3</td></tr> <tr><td>H</td><td>30-36</td><td>76.2-91.4</td></tr> <tr><td>I</td><td>42-50</td><td>106.7-127.0</td></tr> <tr><td>J</td><td>18-22</td><td>45.7-55.9</td></tr> <tr><td>K</td><td>60-72</td><td>152.4-182.9</td></tr> <tr><td>L</td><td>76-94</td><td>193.0-238.8</td></tr> <tr><td>M</td><td>94-118</td><td>238.8-299.7</td></tr> </tbody> </table>		in	cm	A	26-27	66.0-68.6	B	14-20	35.6-50.8	C	7.5 min.	19.1 min.	D	29-30	73.7-76.2	E	7 min.	17.8 min.	F	18-24	45.7-61.0	G	46-58	116.8-147.3	H	30-36	76.2-91.4	I	42-50	106.7-127.0	J	18-22	45.7-55.9	K	60-72	152.4-182.9	L	76-94	193.0-238.8	M	94-118	238.8-299.7	Ruang Penyiaran Radio
	in	cm																																										
A	26-27	66.0-68.6																																										
B	14-20	35.6-50.8																																										
C	7.5 min.	19.1 min.																																										
D	29-30	73.7-76.2																																										
E	7 min.	17.8 min.																																										
F	18-24	45.7-61.0																																										
G	46-58	116.8-147.3																																										
H	30-36	76.2-91.4																																										
I	42-50	106.7-127.0																																										
J	18-22	45.7-55.9																																										
K	60-72	152.4-182.9																																										
L	76-94	193.0-238.8																																										
M	94-118	238.8-299.7																																										

Tabel 1: Analisis Ergonomi & Antropometri Manusia untuk Penerapan Ruang
(Sumber: *Human Dimention and Interior Space*, 1979)

3. Pendekatan Estetis

Estetis atau Estetika adalah suatu kondisi yang berkaitan dengan sensasi keindahan yang dirasakan seseorang dan akan dirasakan apabila terjalin perpaduan yang harmonis dari elemen-elemen keindahan yang terkandung pada suatu objek.¹³

Dalam hal memahami desain sebagai seni, maka selalu mengolah unsur-unsur pembentuk seni: titik, garis, bidang, bentuk, tekstur, pola, warna, cahaya, bahan dalam suatu keseimbangan, harmoni, irama, kesatuan, komposisi, nada titik

¹³ Kusmiati Artini, *Dimensi estetika Pada Karya Arsitektur dan Disain*, (Jakarta:Djambatan, 2004)

pusat perhatian serta proporsi dan lain sebagainya. Keseluruhan unsur-unsur tersebut bersinergi dalam sebuah ruang membentuk desain interior yang indah yang mampu mewujudkan nilai simbolik dan budaya. Sebagai perwujudan nilai simbolik dan budaya, maka desain dapat dikaitkan dengan faktor nilai, pandangan hidup, kepercayaan, mitos dan lain-lain ke dalam wujud materi yaitu benda kongkrit yang berfungsi untuk mengungkapkan suatu nilai budaya tertentu.¹⁴

Prinsip desain memiliki makna hakikat penyusunan, pengorganisasian, ataupun komposisi dari unsur-unsur budaya. Komposisi estetik meliputi, *harmony, contrast, repetition, unity, balance, simplicity, accentuation*, dan *proportion*.¹⁵

Pendekatan estetis yang sesuai kriteria meliputi:¹⁶

- a. Skala yang sesuai dengan fungsi ruang.
- b. Pengelompokan visual, kesatuan dengan variasi.
- c. Pemahaman *figure ground*.
- d. Komposisi 3 dimensi, ritme, harmoni, keseimbangan.
- e. Orientasi cahaya, pemandangan, dan internal focus yang memadai.
- f. Bentuk warna tekstur dan pola.

¹⁴ Imam Santosa, *Proses Transformasi Nilai Estetis pada Karya Desain Indonesia Periode Tahun 1900-1966*, Penelitian LPPM ITB, 2005

¹⁵ Dharsono Sony Kartika, *Pengantar Estetika*, (Bandung: Rekayasa Sains, 2004), hal. 100-117

¹⁶ F.K. D.Ching, *Edisi Kedua Desain Interior dengan Ilustrasi*, (Jakarta, Indeks, 2011) hal. 36

4. Pendekatan Gaya

Dalam sebuah perancangan interior, pendekatan gaya sangat diperlukan. Bagi seorang desainer pengertian dan penjelasan tentang gaya tersebut harus dipahami sebelum merancang interior.

Secara umum gaya desain atau gaya seni adalah suatu cara ekspresi atau sikap estetik yang khas dan unik pada suatu karya seni yang muncul karena teknik penciptaan, konsep visual, atau estetikanya. Gaya desain bisa memberi petunjuk mengenai suatu masa atau periode tertentu, suatu tempat atau negara tertentu, atau suatu aliran pemikiran atau mashab tertentu. Gaya desain juga memberi petunjuk tentang sikap dan konsep pribadi desainernya. Sejalan dengan itu, gaya desain dapat dibedakan berdasarkan:

- a. Gaya Zaman (*Period Style*).
- b. Gaya Tempat (*Regional Style, National Style, Local/Provincial Style*).
- c. Gaya karena suatu Gerakan Pemikiran (*Movement*).
- d. Gaya Pribadi (*Personal Style*).

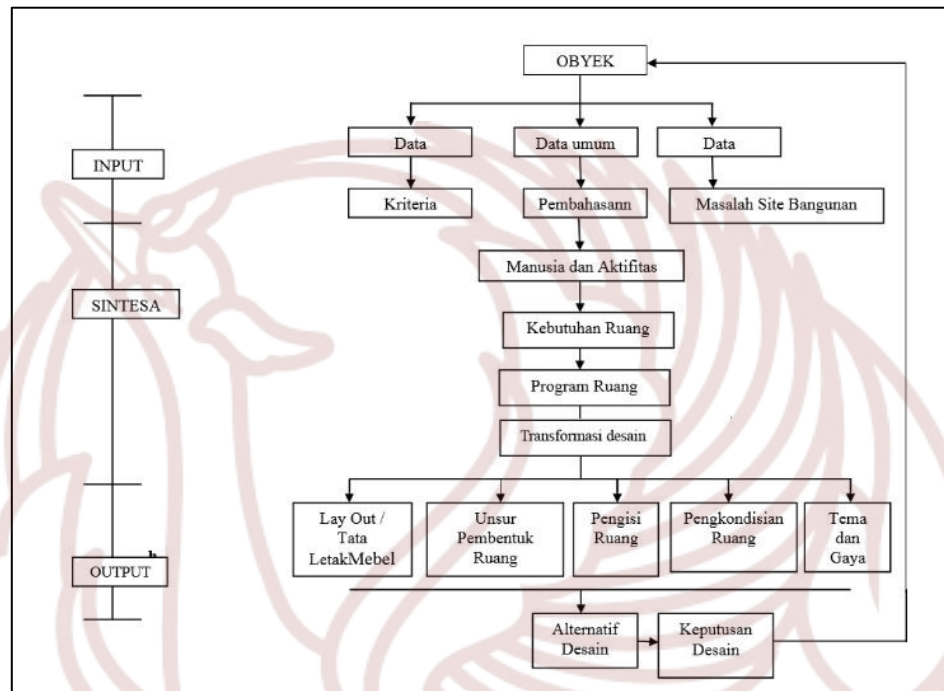
Dalam mengamati gaya desain, pengetahuan mengenai semua jenis gaya tersebut perlu dipakai sebagai dasar acuan. Keempatnya merupakan suatu kesinambungan yang terus berlangsung sampai masa kini. Gaya Zaman dan Gaya Tempat cenderung mapan dan merupakan pengaruh alamiah yang terjadi secara berkesinambungan, sementara Gaya Pemikiran dan Gaya Pribadi cenderung merupakan terobosan konseptual dan inovasi individual maupun kelompok yang memberi arah atau alternatif baru perkembangan desain. Ada beberapa hal yang menyebabkan terbentuknya gaya desain. Gaya desain dapat terbentuk karena kondisi sosiokultural setempat, kemajuan teknologi dan peradaban atau kemajuan yang juga meliputi perkembangan ekonomi dan perdagangan, pengaruh gaya di daerah lain atau bidang seni yang lain, dan inovasi atau statement konseptual kelompok atau pribadi.¹⁷

G. Metode Perancangan

Tahapan proses desain pada *Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta* ini dilakukan berdasarkan proses yang mengacu pada pendapat Pamuji

¹⁷ Wagiono Sunarto, *Gaya Desain Tinjauan Sejarah*, (Jakarta, Pascasarjana IKJ, 2013) hal. 27-28

Suptandar. Tahapan proses desain tersebut berurutan secara terstruktur yang dapat di tampilkan pada skema di bawah ini.



Bagan 1: Tahapan Proses Desain
(Sumber: Pamuji Suptandar, *Desain Interior*, 1999, 15)

Skema tahapan proses desain tersebut di atas meliputi tiga tahap: (1) *Input*, (2) *Sintesa*/analisis, (3) *Output*. *Input* merupakan masukan berupa sekumpulan informasi yang diperlukan guna menemukan permasalahan desain. *Input* meliputi data-data dari lapangan termasuk berupa *site* bangunan, data-data umum, data tentang kondisi sosial, data *literature* dari buku dan pustaka, dan wawancara.

Pada tahap *input*, data-data yang digunakan untuk perancangan adalah data tertulis dan data lisan. Data tertulis berupa data literatur tentang auditorium, toko, galeri, dan radio, ilmu ergonomik, estetika, gaya *art deco*, referensi gambar dari buku, majalah, maupun internet. Pengumpulan data tertulis menggunakan metode

studi literatur. Sedangkan data lisan diperoleh dari hasil wawancara. Narasumber merupakan orang yang berkompetensi dan dianggap mengerti mengenai permasalahan objek garap.

Data lapangan berupa kondisi tempat dan lingkungan sekitar yang ada di Surakarta, diperoleh dengan menggunakan metode pengamatan secara langsung/observasi dan dokumentasi, seperti mengamati aktivitas yang berkaitan dengan musik blues yang ada di Surakarta dan juga Objek yang mendekati Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta. Data yang sudah diperoleh dari berbagai sumber seperti tersebut di atas selanjutnya dianalisis untuk mengetahui aktivitas pengguna dan kebutuhan ruangnya. Analisis juga dilakukan untuk menentukan program ruang yang mencakup besaran ruang, kapasitas ruang, hubungan antar ruang, *grouping zoning*, dan sirkulasi. Hasil analisis tersebut kemudian diolah berdasarkan konsep pendekatan yang sudah ditentukan sehingga memunculkan beberapa alternatif desain. Tahapan inilah yang termasuk tahapan sintesa. Beberapa alternatif desain selanjutnya dinilai berdasarkan norma desain untuk menghasilkan keputusan desain dari beberapa alternatif desain yang ada. Teknik analisis menggunakan teknik analisis interaktif.

Keputusan desain meliputi:

- a) Aktivitas dalam ruang.
- b) Kebutuhan ruang.
- c) Program ruang.
- d) *Layout* (tata letak perabot).
- e) Unsur pembentuk ruang.

- f) Unsur pengisi ruang.
- g) Pengkondisian ruang (pencahayaan, penghawaan, dan akustik ruang).
- h) Penciptaan tema/citra suasana ruang.

Output yang berupa keputusan desain yang akan divisualkan dalam bentuk gambar kerja yaitu meliputi:

- a) Gambar rencana *Layout*.
- b) Gambar rencana *Flooring*.
- c) Gambar rencana *Ceiling*.
- d) Gambar potongan ruangan.
- e) Gambar detail konstruksi.
- f) Gambar furnitur terpilih.
- g) Gambar perspektif atau tiga dimensi.
- h) Animasi.
- i) Skema Bahan.

H. Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan dapat dikelompokkan menjadi lima bab, yaitu:

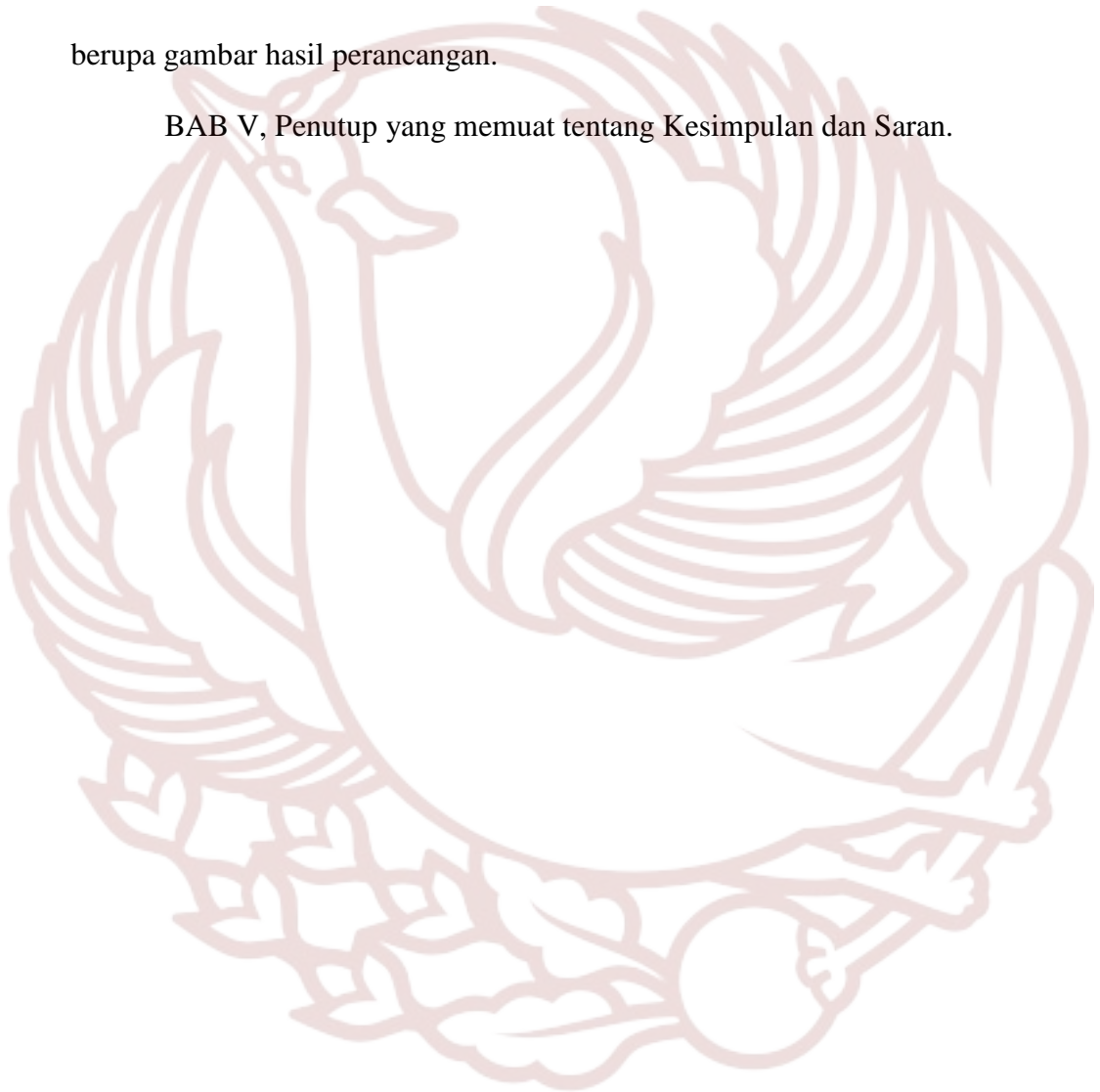
BAB I, Pendahuluan yang didalamnya memuat: Latar Belakang, Ide/Gagasan Perancangan, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Tinjauan Sumber Perancangan, Landasan Perancangan, Metode Perancangan, Sistematika Penulisan.

BAB II, Dasar Pemikiran Desain yang didalamnya memuat: Data Literatur dan Data Lapangan

BAB III, Transformasi Desain yang memuat tentang analisis data dari proyek perancangan seperti: Profil Perusahaan, Pengguna, Aktivitas, dan Kebutuhan, Program Ruang, Gubahan Ruang

BAB IV, Hasil Desain yang menyajikan pembahasan hasil desain yang berupa gambar hasil perancangan.

BAB V, Penutup yang memuat tentang Kesimpulan dan Saran.



BAB II

DASAR PEMIKIRAN DESAIN

A. Data Literatur

1. Tinjauan Memorabilia

Memorabilia berasal dari kata latin yaitu *memorabilis* yang artinya memorabel (dapat diingat). Benda-benda yang berfungsi sebagai memorabilia bagi pemiliknya merupakan sebuah kejadian yang dianggap penting (momen) sehingga seringkali ‘diabadikan’.¹ Galeri memorabilia adalah sebuah ruang yang difungsikan untuk memamerkan benda-benda yang mengandung unsur kenangan dan nilai historis terkait perkembangan musik blues. Seperti benda-benda memori yang berkaitan dengan musisi blues legendaris agar penggemar maupun masyarakat yang berkunjung dapat mengetahui lebih dalam tentang sosok musisi tersebut melalui benda-benda peninggalannya. Dilihat dari jenis dan fungsinya, memorabilia pada Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta lebih mendekati jenis ruang pameran, maka dari itu tinjauan yang digunakan adalah tinjauan ruang pameran. Sarana pameran dalam ruang pameran antara lain:

- a. Panil, merupakan sarana pokok pameran yang digunakan untuk menggantung/ menempelkan koleksi terutama bersifat dua dimensi cukup terlihat dari sisi depan.

¹ Claudia Clara, Jurnal Tugas Akhir berjudul *Proses Detraumatisasi terhadap Memorabilia Makan Malam Keluarga* ; “Menyulam Ingatan dalam Selubung Kenangan”, Program Studi Sarjana Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB, 2015

- b. Vitrin, merupakan sarana pokok pameran yang diperlukan untuk tempat meletakkan benda-benda koleksi yang umumnya tiga dimensi dan relatif bernilai tinggi serta mudah dipindahkan.
- c. Pedestal, merupakan tempat meletakkan koleksi, biasanya berbentuk alas tiga dimensi.

Ditinjau dari sistem perencanaan dan pengelompokkannya, maka pameran mempunyai tujuan, antara lain:

- a. Informatif, yaitu memberikan informasi, menyampaikan pesan/ mengabarkan hasil, baik penemuan maupun pengembangan sehingga dapat memberikan perbandingan, kesempatan, peluang bagi pengunjung untuk dapat ikut berpartisipasi.
- b. Edukatif, secara tidak langsung mendidik pengunjung memberi tambahan ilmu pengetahuan.
- c. Sugestif, usaha untuk mempengaruhi pengunjung hingga tertarik pada objek yang dipamerkan.²

Ruang memorabilia pada Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta akan menggunakan sarana vitrin, di karenakan benda-benda yang ada di pameran berupa benda-benda tiga dimensi yang berhubungan dengan legenda musisi blues di dunia. Seperti alat music yang di pakai dan perlengkapan kostum saat beraksi di atas panggung.

² Wulandari Ash dalam Laksmi Indira W, Tugas Akhir berjudul *Perencanaan dan Perancangan Interior Bali Art and Culture Center*, Universitas Sebelas Maret, 2013

2. Tinjauan *Blues Store* / Ruang Penjualan

Ruang penjualan merupakan ruang yang fungsi utamanya adalah memamerkan dan menjual barang. Desain dari ruang ini meliputi koordinasi dari arsitektural, desain interior, dan elemen penjualan yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan klien/ konsumen.³

Ada beberapa tipe ruang penjualan, yaitu:

a. Berdasarkan jenis barang yang dijual (*merchandise*)

1) *Convenience Store*

Merupakan toko yang menjual barang-barang kebutuhan sehari-hari, seperti beras, gula, susu, bumbu dapur, dan sebagainya.

2) *Demand Store*

Merupakan toko yang menjual barang kebutuhan sehari-hari, dimana frekuensinya tidak sesering *convenience store*, seperti pakaian, sepatu, tas dan sebagainya.

3) *Impuls Store*

Merupakan toko yang menjual barang-barang mewah seperti toko perhiasan, elektronik, dan sebagainya.

³ Joseph De Chiara dan Julius Panero, *Time-Saver Standards fo Interior Design and Space Planning* (New York: McGraw-Hill.Inc, 1991) hal.387

b. Berdasarkan kuantitas (jumlah) barang yang dijual (*merchandise*)

1) Toko grosir

Merupakan toko yang menjual barang dalam jumlah besar atau secara partai, dimana barang tersebut disimpan di tempat lain, sedangkan yang terdapat di toko tersebut merupakan contohnya saja.

2) Toko eceran (retail)

Merupakan toko yang menjual barang dalam jumlah yang sedikit (eceran).

c. Berdasarkan varietas barang yang dijual (*merchandise*)

1) *Speciality Shop*

Merupakan toko yang menjual barang dagangan sejenis seperti pakaian, sepatu, buku, dan sebagainya.

2) *Variety Shop*

Merupakan toko yang menjual bermacam-macam barang.⁴

Berdasarkan jenis barang yang di jual, *Store* pada Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta termasuk *impuls store* karena menjual kaset, cd dan *merchandise* yang bukan merupakan barang kebutuhan pokok masyarakat. Dilihat dari kuantitas barang yang di jual, *Store* pada Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta termasuk toko eceran (retail) karena tidak menjual barang dalam partai besar. Kemudian berdasarkan varietas barang yang di jual *store* pada Perancangan

⁴ William P. Spence dalam Laksmi Indira W, Tugas Akhir berjudul *Perencanaan dan Perancangan Interior Bali Art and Culture Center*, Universitas Sebelas Maret, 2013

Interior Omah Blues di Surakarta merupakan *speciality shop* karena lebih mengkhususkan pada penjualan kaset, cd dan *merchandise*.

3. Tinjauan Ruang Apresiasi

Ruang Apresiasi pada Perancang Interior Omah Blues di Surakarta bertujuan sebagai tempat untuk mengadakan *coaching clinic* oleh musisi blues, tempat promosi lagu dan album para musisi, serta konferensi pers bagi musisi, dilihat dari fungsinya ruang apresiasi tergolong ruang serbaguna (auditorium).

Auditorium atau ruang pertemuan adalah ruang tempat berkumpul untuk mendengarkan ceramah, mengadakan pertunjukan dan sebagainya disekolah, universitas, atau gedung lain.⁵ Macam auditorium, menurut jenis aktivitasnya, terbagi menjadi dua kategori yaitu:

a. Auditorium Khusus

Yaitu, ruang pertemuan yang didesain khusus untuk satu jenis aktivitas seperti *drama theater*, *opera house*, *concert hall*, *film theater*, dan *musical theater*.

b. Auditorium Multifungsi

Yaitu, ruang pertemuan yang dirancang untuk mengakomodasi dua atau lebih aktivitas dalam satu tempat.⁶

⁵ WJS Poerwadarminta dalam Fajarsani Retno Palupi, Tugas Akhir berjudul *Perencanaan dan Perancangan Interior Solo Islamic Center di Surakarta*, UNS 2009

⁶ Joseph De Chiara and Michael J. Crosbire dalam Fajarsani Retno Palupi, Tugas Akhir berjudul *Perencanaan dan Perancangan Interior Solo Islamic Center di Surakarta*, UNS 2009

Berdasarkan pada kebutuhan dan keterbatasan luas ruang apresiasi, maka ruang apresiasi pada Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta akan dirancang sebagai auditorium multifungsi dikarenakan kebutuhan ruang apresiasi untuk mengakomodasi lebih dari 2 kegiatan yaitu *coaching clinic*, tempat promosi, dan konferensi pers. Keterbatasan luas ruang apresiasi membuat ruang tersebut tidak dapat mengakomodasi kebutuhan untuk konser, maka dari itu jika akan diadakan konser music blues, pagelaran music blues akan dilaksanakan di luar ruangan (*outdoor*).

4. Tinjauan Stasiun Radio

Merujuk pada pengertiannya dalam *The Encyclopedia of Americana International*, radio adalah alat komunikasi yang menggunakan gelombang elektromagnetik yang disebarkan melalui ruang pada kecepatan cahaya. Gelombang elektromagnetik yang digunakan dalam komunikasi radio persis dengan cahaya dan gelombang panas, tetapi frekuensinya lebih rendah. Menurut Anton M. Moeliono, pengertian radio adalah siaran (pengiriman) suara/bunyi melalui udara. Sedangkan Teguh Meinanda dan Ganjar Nugraha Jiwapraja menyatakan bahwa radio adalah kesuluruhan system gelombang suara yang dipancarkan dari stasiun dan kemudian dapat di terima oleh berbagai pesawat penerima baik di rumah, di kapal, di mobil dan sebagainya.⁷

Jadi stasiun radio adalah sebuah tempat yang berfungsi untuk melakukan aktivitas dalam menyiarkan informasi, hiburan yang berbentuk suara melalui pemancar. Radio kini terbagi dalam dua system dalam menyiarkannya, yaitu analog dan digital. System yang akan digunakan ruang penyiaran radio pada Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta menggunakan system digital.

⁷ Siti Masitoh, *Modul Praktikum Radio*, diakses melalui http://siti_masitoh.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/38546/MODUL+LABORATORIUM+RADIO+FINAL+revisi.pdf.

5. Interior Sistem

Interior sistem sangat dibutuhkan dalam suatu perancangan interior karena merupakan aturan yang saling berkaitan untuk membentuk suatu keteraturan berdasarkan disiplin ilmu yang ada. Sistem yang diambil dari literature akan dijadikan sebagai acuan dalam Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta, diantaranya adalah:

a. *Store /Toko*

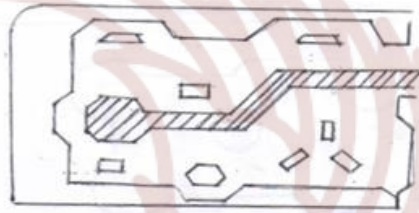
Terdapat 6 konfigurasi tata letak toko menurut Kusumowidagdo adalah:

- 1) *Straight Plan*: Konfigurasi ini menerapkan system penataan yang diagonal. Diharapkan muncul kejutan dari suasana yang berbeda dengan penempatan tata letak yang tidak sejajar dengan keempat pelingkup dinding interiornya.



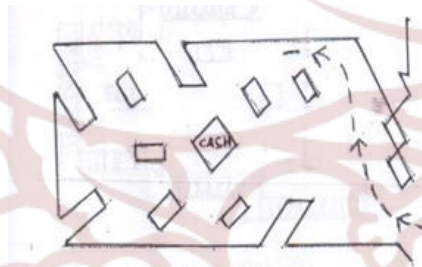
Gambar 1: Ilustrasi *straight plan*
(Sumber: Kusumowidagdo, 2010:76)

- 2) *Pathway Plan* (Jalan Kecil): Pada konfigurasi ini terdapat jalur utama yang dapat mengarahkan pengunjung untuk menjelajahi berbagai sudut toko. Tidak menutup kemungkinan jalur utama ini bercabang atau digabung dengan bentuk lain.



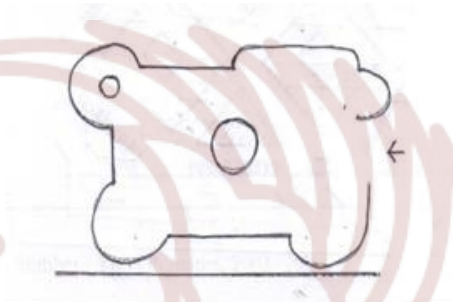
Gambar 2: Ilustrasi *pathway plan*
(Sumber: Kusumowidagdo, 2010:76)

- 3) *Diagonal Plan* (Garis Silang): Konfigurasi ini menerapkan system penataan yang diagonal. Diharapkan muncul kejutan dari suasana yang berbeda dengan penempatan tata letak yang tidak sejajar.



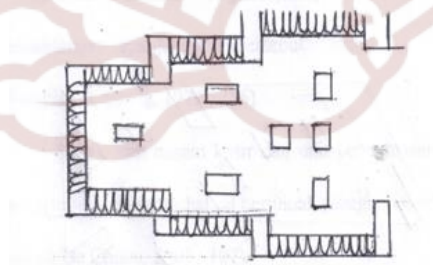
Gambar 3: Ilustrasi *diagonal plan*
(Sumber: Kusumowidagdo, 2010:76)

- 4) *Curved Plan* (Melengkung): Konfigurasi ini sangat luwes dan dapat memberikan pengalaman unik melalui lekukan jalur sirkulasinya. Toko mainan sering menggunakan tata letak ini.



Gambar 4: Ilustrasi *curved plan*
(Sumber: Kusumowidagdo, 2010:76)

- 5) *Varied Plan* (Variasi): Merupakan gabungan beberapa konfigurasi tata letak untuk mendapatkan suasana berbeda yang diinginkan, dipadukan dengan tuntutan fungsional yang mutlak harus dipenuhi oleh desain ritel. Penggabungan dua atau lebih konfigurasi harus terencana dengan tepat agar pengunjung dapat merasakan orientasi toko.



Gambar 5: Ilustrasi *varied plan*
(Sumber: Kusumowidagdo, 2010:76)

- 6) *Geometric Plan*: Merupakan sebuah konfigurasi dengan jalur sirkulasi berbentuk geometris seperti alur segitiga, alur persegi empat, dan linear. Alur ini menarik dan dapat diterapkan pada berbagai toko.



Gambar 6: Ilustrasi *geometric plan*
(Sumber: Kusumowidagdo, 2010:76)

b. Radio

Saat studio mengudara merupakan inti dari kegiatan penyiaran radio, karena ditempat ini semua program acara disiarkan dan dikomunikasikan kepada pendengar, dan hampir semua peralatan studio ada disini. Studio yang baik dalah yang kedap suara dari luar ruangan, karena suara yang berasal dari luar ruang studio akan sangat mengganggu jalannya penyiaran dan pendengar. Alat-alat yang ada di dalam studio diantaranya:

1) Microphone

Berfungsi untuk menangkap gelombang suara dan mengubahnya menjadi getaran listrik sinyal analog untuk selanjutnya diperkuat dan diolah sesuai dengan kebutuhan, pengolahan berikutnya dengan

Power Amplifier dari suara yang berintensitas rendah menjadi lebih keras.

2) *Headphone*

Berfungsi untuk memonitor suara yang sedang mengudara oleh stasiun radio tersebut, suara yang di dengar lewat headphone biasanya sama seperti apa yang sedang dengar oleh pendengar



Foto 3: *Microphone* dan *Headphone*
(Sumber: <http://www.traxonsky.com/radio-101-alat-alat-di-ruang-siaran/>)

3) *Audio Mixer*

Digunakan untuk mengatur kendali suara yang akan keluar ke udara. Seorang penyiar harus mempunyai keahlian *me-mix* lagu dengan *mixer* yang disebut dengan *mixing*. Namun karena perubahan jaman yang cukup pesat, sekarang sudah ada *mixer consul* yang bisa memproses lagu-lagu yang akan diputar.



Foto 4: *Audio Mixer*

(Sumber: <http://www.traxonsky.com/radio-101-alat-alat-di-ruang-siaran/>)

4) Komputer

Komputer selain tempat untuk mengoperasikan *software*, komputer yang terkoneksi dengan internet. Komputer ini biasanya dipakai untuk keperluan sosial media, jadi penyiar bisa langsung berinteraksi dengan pendengar selain melalui telepon.

5) *Software*

Saat ini hampir semua radio menggunakan *software* untuk mengatur semua data mulai dari lagu lagu, *script*, *insert*, *jingle*, *beds*, dll) untuk diolah menjadi sebuah informasi yang akan disiarkan.



Foto 5: Komputer dan *Software*

(Sumber: <http://www.traxonsky.com/radio-101-alat-alat-di-ruang-siaran/>)

6) Telepon *Hybrid*

Merupakan sebuah alat yang mengkonversi sambungan telepon biasa ke *mixer* siaran. Dengan ini, penyiar bisa berkomunikasi langsung dengan pendengar. Biasanya *hybrid* diaktifkan sebelum *fader mixer* digeser keatas, hal ini mengantisipasi adanya bunyi yang tidak diinginkan terdengar oleh pendengar.



Foto 6: Telepon *Hybrid*

(Sumber: <http://www.traxonsky.com/radio-101-alat-alat-di-ruang-siaran/>)

7) STL (*Studio Transmitter Link*)

berguna untuk memancarkan program siaran dari studio ke pemancar dengan lokasi yang berbeda. Terdapat juga CD player yang digunakan jika tiba-tiba compute mengalami gangguan.⁸

⁸ Diakses melalui <http://www.traxonsky.com/radio-101-alat-alat-di-ruang-siaran/>



Foto 7: STL (Studio Transmitter Link)
(Sumber: <http://www.traxonsky.com/radio-101-alat-alat-di-ruang-siaran/>)

c. Auditorium

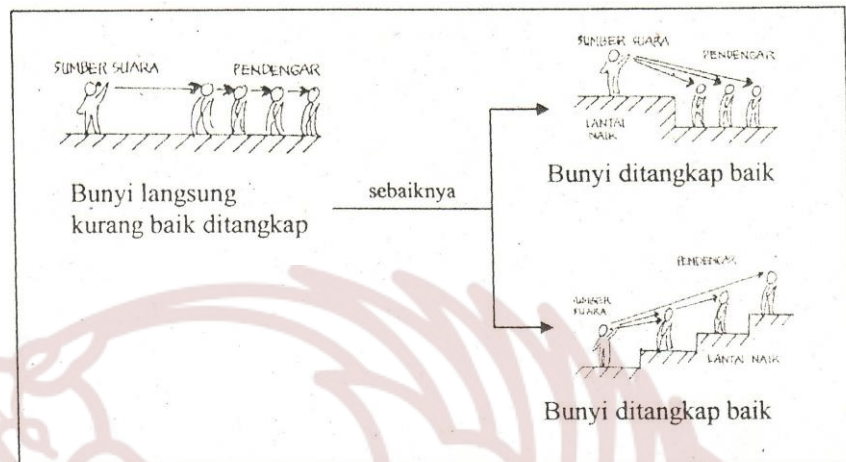
Dalam merancang auditorium ada beberapa hal yang harus mendapatkan perhatian khusus diantara lain yaitu:

1) Lantai

Menurut Harold Burris Meyer & Edward C. Cole, lantai pada alas ruang auditorium harus tenang dengan alas karpet atau sejenisnya pada seluruh ruang *audience*, bunyi harus ditangkap dan diserap oleh pendengaran, sehingga lantai tidak menimbulkan bunyi.⁹ Agar semua penonton mendapat pengalaman audiovisual yang baik, maka kemiringan lantai landai membuat bunyi lebih mudah diserap bila merambat melewati penonton dengan sinar datang miring, seperti gambar dibawah ini:¹⁰

⁹ Harold Burris Meyer & Edward C. Cole dalam Fajarsani Retno P, Tugas Akhir berjudul *Perencanaan dan Perancangan Interior Solo Islamic Center di Surakarta*, UNS 2009

¹⁰ Leslie L. Doelle & Lea Prasetyo dalam Fajarsani Retno P, Tugas Akhir *Perencanaan dan Perancangan Interior Solo Islamic Center di Surakarta*, UNS 2009



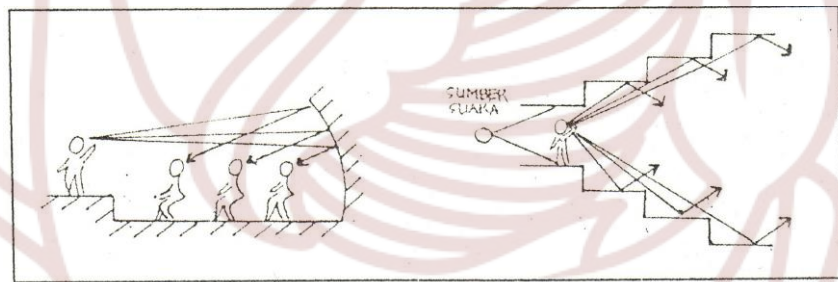
Gambar 7: Tipe Lantai pada Auditorium
(Sumber: Leslie L. Doelle & Lea Prasetyo, 1986, h.7)

2) Dinding

Dinding berfungsi sebagai media pemantul, pengarah dan penyerap suara. Dengan cara pemilihan bahan dan bentuk dinding yang mendukung akustik ruang serta penempatan posisi pada tempat yang tepat maka kondisi mendengar yang baik akan tercapai.

Dinding bangunan sebageian besar mampu mempunyai ketebalan 30 cm. Dinding sebagai pembatas ruang akustik mempunyai aturan umum yaitu bahan penyerap bunyi harus dipasang pada permukaan batas auditorium yang mempunyai kemungkinan besar menghasilkan cacat akustik seperti gema, gaung, pemantulan berkepanjangan dan pemusatan bunyi. Lapisan akustik mula-mula di berikan pada dinding belakang (berlawanan dengan sumber bunyi) kemudian pada dinding sampai yang paling jauh. Keduanya di beri lapisan absorpsi suara dan dimanfaatkan untuk memantulkan

suara dari arah horizontal terhadap penonton yang berada paling jauh dari sumber suara sekalipun. Untuk menghindari pemusatan bunyi (*echo*) maka dihindari adanya cekungan pada dinding bagian belakang.¹¹ Dinding belakang untuk mengarahkan bunyi pantul sehingga bisa memperkuat suara yang ditangkap pendengar dibagian belakang. Dinding samping untuk mengarahkan bunyi pantul agar merata dan memperkuat bunyi terutama untuk pendengar di bagian samping, dapat diperjelas dengan gambar di bawah ini:¹²



Gambar 8: Pemanfaatan Dinding Belakang Dan Samping Secara Akustik
(Sumber: Lusinda Irene M. dkk, 1995)

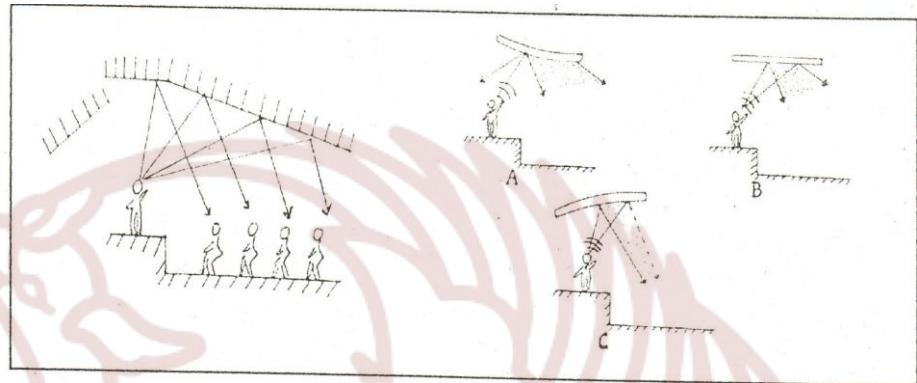
3) Langit-langit

Langit-langit membantu dalam penyebaran vertikal suara dan dapat meredamnya, didukung oleh dinding dan lantai. Pada Auditotium, pemasangan bidang-bidang gema dapat meningkatkan pemantulan secara langsung. Ceiling bagian belakang dibentuk melengkung atau

¹¹ Leslie L. Doelle & Lea Prasetyo dalam Fajarsani Retno P, Tugas Akhir berjudul *Perencanaan dan Perancangan Interior Solo Islamic Center di Surakarta*, UNS 2009

¹² Lusinda Irene M. dkk dalam Fajarsani Retno P, Tugas Akhir *Perencanaan dan Perancangan Interior Solo Islamic Center di Surakarta*, UNS 2009

miring di beri penyerap suara untuk mengurangi gema dan menghindari pemantulan balik (*feedback*).¹³



Gambar 9: Pemantulan Ceiling Secara Akustik
(Sumber: Lusida Irene M. dkk, 1995, h.8)

B. Data Lapangan

Acuan data lapangan sangat diperlukan untuk menyelesaikan Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta dengan memilih objek yang sudah ada dan mendekati dengan perancangan yang akan dikerjakan, maka penulis mendapatkan gambaran tentang objek yang akan dikerjakan. Pemilihan Taman Budaya Surakarta sebagai data lapangan di karenakan fasilitas yang ada didalam TBJT hampir serupa dengan Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta.

1. Profil Taman Budaya Jawa Tengah

Taman Budaya Jawa Tengah (TBJT) Surakarta atau yang dulu sering disebut Taman Budaya Surakarta (TBS) merupakan salah satu ruang seni budaya

¹³ Lusinda Irene M. dkk dalam Fajarsani Retno P, Tugas Akhir *Perencanaan dan Perancangan Interior Solo Islamic Center di Surakarta*, UNS 2009

di Kota Solo yang dikelola oleh pemerintah Provinsi Jawa Tengah. Terletak di Jl. Ir. Sutami 57 Ketingan Surakarta, tepat dipinggir jalan raya jalur Solo-Surabaya, berdampingan dengan dua perguruan tinggi di Surakarta, yaitu Universitas Sebelas Maret Surakarta (UNS) dan Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Beragam acara seni dan budaya digelar di tempat ini, baik berupa seni tradisi, modern maupun seni kontemporer. Tak terbatas pada seni pertunjukan, di Taman Budaya Jawa Tengah juga sering diselenggarakan acara pameran seni rupa, pameran fotografi, pemutaran film, dan berbagai forum diskusi seni budaya. Kompleks Taman Budaya Jawa Tengah memiliki banyak gedung yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan kesenian. Pendopo Ageng yang letaknya paling depan diantara bangunan lainnya di TBJT sering menjadi tempat pertunjukan wayang kulit Jum'at Kliwon, keroncong asli dan dan pagelaran kesenian lainnya.

Pendopo Ageng Taman Budaya Jawa Tengah ini diapit oleh dua gedung, sebelah kiri terdapat Teater Arena sebagai ruang pertunjukan dan sebelah kanan terdapat Galeri Seni Rupa yang sering digunakan untuk memajang karya-karya visual. Disekitar Galeri Seni Rupa, terdapat perpustakaan yang berisi berbagai koleksi buku seni budaya dan naskah-naskah pementasan. Pada bagian belakang Pendopo Ageng terdapat bangunan yang difungsikan sebagai kantor pengelola Taman Budaya Jawa Tengah. Selain sebagai kantor, di beberapa ruang juga difungsikan sebagai ruang arsip dokumentasi TBJT, baik yang berupa foto maupun video.

Fasilitas di Taman Budaya Jawa Tengah memang termasuk lengkap. Selain terdapat berbagai ruang pertunjukan, di kompleks TBJT juga disediakan tempat

menginap bagi para seniman yang datang dari luar kota. Beberapa kamar dari kelas ekonomi hingga VIP tersedia di Wisma Seni ini.¹⁴



Foto 8: Pendhapa Taman Budaya Jawa Tengah
(Sumber: <http://nikahbedabangsa.blogspot.co.id/2013/03/checklist-v01.html>)



Foto 9: Galeri Seni Rupa Taman Budaya Jawa Tengah
(Sumber: http://m.solopos.com/2011/08/04/pameran-seni-rupa-visual-di-taman-budaya-jawa-tengah-109772?mobile_switch=mobile)

¹⁴ Diakses melalui <http://kesolo.com/taman-budaya-jawa-tengah-tbjt-solo/>



Foto 10: Teater Arena Taman Budaya Jawa Tengah
(Sumber: <https://serbaseni.wordpress.com/2014/11/12/pentas-tari-cry-jailolo-diserbu-pengunjung/>)

2. Jenis Usaha Taman Budaya Jawa Tengah

Kepala Taman Budaya Jawa Tengah (TBJT), Djoko Witjaksono mengatakan “Taman Budaya Jawa Tengah ini memiliki tiga fungsi, pusat pelestarian dokumentasi dan informasi seni, ruang bagi seniman untuk berekspresi, serta membantu pemerintah daerah dalam meningkatkan PAD (Pendapatan Asli Daerah) karena beberapa aset bisa dimanfaatkan masyarakat umum.” Beragam acara seni dan budaya digelar di tempat ini, baik berupa seni tradisi, modern maupun seni kontemporer. Tidak terbatas pada seni pertunjukan, di TBJT juga sering diselenggarakan acara pameran seni rupa, pameran fotografi, pemutaran film, dan berbagai forum diskusi seni budaya. “Selain untuk pertunjukkan, TBJT juga memfasilitasi penggiat seni untuk berkumpul dan menciptakan kreasi. Biasanya mereka diskusi dan latihan di *Pendapa Kecil* Wisma Seni, kemudian

dipentaskan di *Pendapa Ageng*.” Selain itu, untuk memfasilitasi masyarakat umum diluar kegiatan seni. Pihaknya membuka Pendapa Ageng untuk dijadikan tempat resepsi pernikahan. “Untuk membantu mendapatkan PAD, semua unit pelayanan masyarakat termasuk salah satunya taman budaya diharap mampu membantu.”

Berikut harga sewa gedung-gedung di TBJT Surakarta:

- a. Pendapa Ageng Rp 2.500.000/ hari.
- b. Galeri Besar Rp 1.000.000/hari.
- c. Galeri Kecil Rp 600.000/ hari.
- d. Teater Arena Rp 1.750.000/hari.
- e. Wisma Seni standar Rp 30.000/ bed/ hari.
- f. Wisma Seni VIP Rp 40.000/bed/hari.
- g. Studio Musik Rp 25.000/jam.
- h. Warung Rp 100.000/bulan.
- i. Kantin Rp 250.000/bulan.
- j. Artshop Rp 200.000/bulan.¹⁵

3. Sejarah Taman Budaya Jawa Tengah

Taman Budaya Jawa Tengah pertama kali dicetuskan oleh Gendhon Humardani yang kala itu menjabat sebagai direktur ASKI (Akademi Seni Karawitan Indonesia, sekarang Institut Seni Indonesia -ISI-) dan pemimpin proyek Pengembangan Kesenian Jawa Tengah (PKJT). Tepat pada tahun 1981 Taman

¹⁵ Diakses melalui <http://www.timlo.net/baca/68719703732/berikut-daftar-sewa-gedung-gedung-tbjt/>

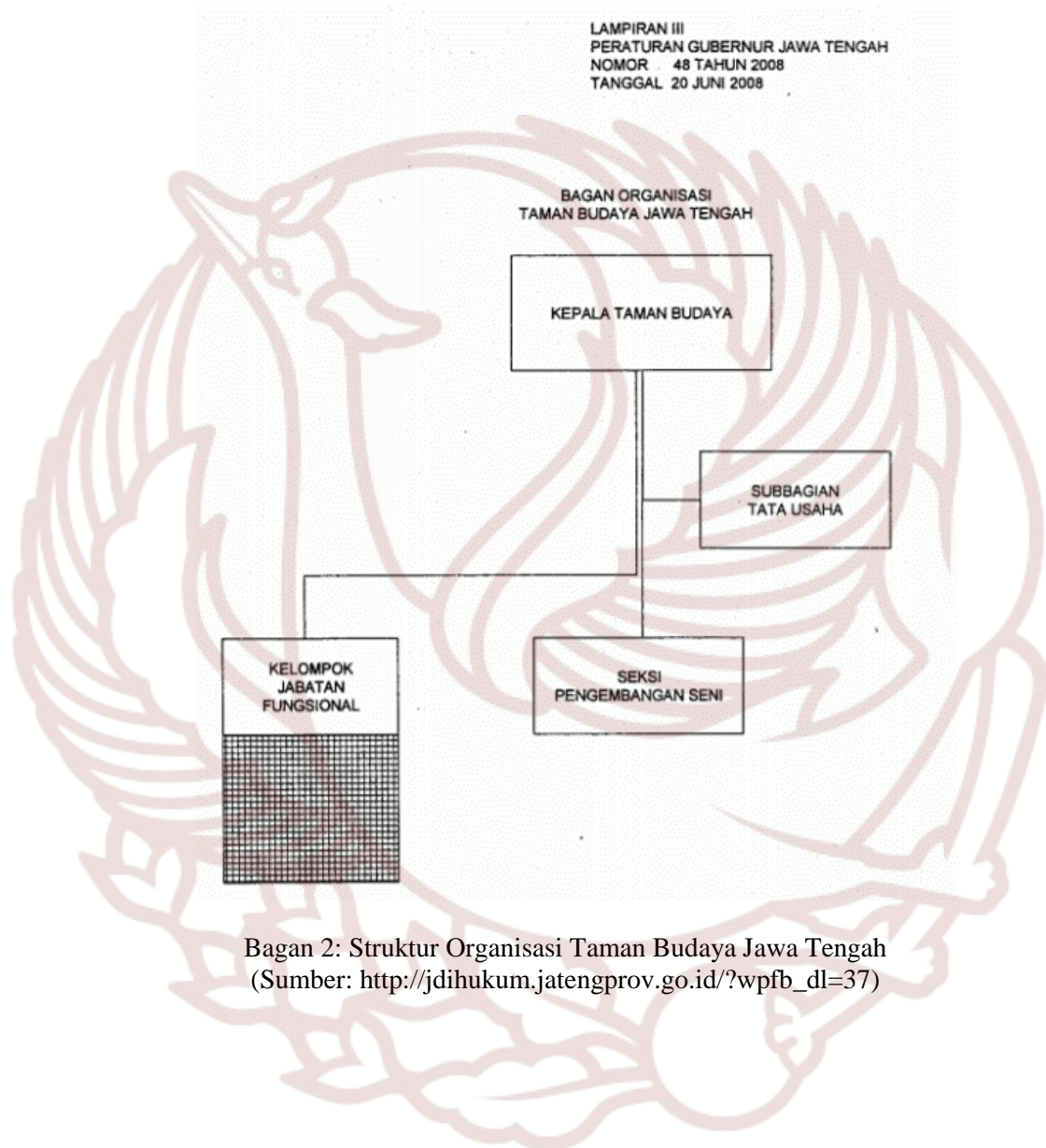
Budaya Jawa Tengah mulai berdiri. Kehadirannya dirasa penting oleh berbagai kalangan sehingga wacana lahirnya Taman Budaya Jawa Tengah telah mengemuka walaupun tidak diimbangi dengan prasarana yang memadai. Pada awalnya, Taman Budaya Jawa Tengah menempati bangunan keraton dan satu atap bersama ASKI dan PKJT di Sasono Mulyo Baluarti Surakarta. Dengan demikian, proses kerjanya saling berbagi fasilitas antar satu instansi yang lain. Kemudian pada tahun 1987 aktifitas TBJT dipindah ke tempatnya yang baru di jalan Ir. Sutami 57 Surakarta hingga saat ini.¹⁶



Gambar 10: Komplek Taman Budaya Jawa Tengah
(Sumber: <http://kesolo.com/taman-budaya-jawa-tengah-tbjt-solo/>)

¹⁶ Diakses melalui <http://arissetiawan-etnomusikologi.blogspot.co.id/2012/07/refleksi-30-tahun-taman-budaya-jawa.html>

Struktur Organisasi Taman Budaya Jawa Tengah



Bagan 2: Struktur Organisasi Taman Budaya Jawa Tengah
(Sumber: http://jdihukum.jatengprov.go.id/?wpfb_dl=37)

BAB III

TRANSFORMASI DESAIN

A. Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta

1. Pengertian Judul

Judul merupakan suatu refleksi dari isi itu sendiri, makadari itu judul harus sesuai dengan isi yang ada. Berikut ini adalah pengertian kata dari Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta.

- a) Perancangan adalah aktifitas kreatif menuju sesuatu yang baru dan berguna yang tidak ada sebelumnya.¹
- b) Interior berarti bagian dalam gedung (ruang dsb).²
- c) Omah (dalam bahasa Jawa) berarti rumah adalah sebuah tempat untuk tinggal.³ Lebih dari itu di dalam rumah, penghuni memperoleh kesan pertama dari kehidupannya di dunia ini.⁴
- d) *Blues* adalah musik sekuler bangsa kulit hitam di Amerika Serikat. Berasal dari daerah selatan negara tersebut pada awal dekade 20, musik

¹ Soewondo B. Soetedjo dalam Wira Adyanto, Tugas Akhir berjudul *Perencanaan dan Perancangan Kudus Shopping Center dengan Penekanan Arsitektur Regionalisme*, UNS, 2009

² Kamus Bahasa Indonesia, Departemen Pendidikan Nasional, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008) hal. 560

³ Mahmud Munir dalam Arya Pradana S, Tugas Akhir berjudul *Desain Interior House of Rock di Jakarta*, UNS, 2010

⁴ Frick dalam Eko Sri Haryanto, diakses melalui <http://eko.dosen.isi-ska.ac.id/files/2016/12/3-PENGERTIAN-RUMAH-TINGGAL.pdf>

blues sederhana namun ekspresif dan menjadi pengaruh yang penting bagi perkembangan musik kontemporer masa kini.⁵

- e) Surakarta, Kota Solo adalah kota kuno yang dibangun Paku Buwana II. Riwayat kota ini tidak bisa lepas dari sejarah Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat yang merupakan penerus Kerajaan Mataram Islam. Surakarta dikenal sebagai salah satu pusat dan inti dari kebudayaan Jawa kuno karena secara tradisional merupakan salah satu pusat politik dan pengembangan tradisi Jawa. Kemakmuran wilayah ini sejak abad ke-19 telah mendorong berkembangnya berbagai literatur berbahasa Jawa, tarian, makanan, pakaian, arsitektur, dan beragam hasil budaya indah lainnya.⁶

Dihimpun dari pengertian-pengertian di atas, Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta berarti kegiatan merancang sesuatu yang baru dan berguna pada bagian dalam sebuah bangunan yang ada di Surakarta. Bangunan tersebut di fungsikan sebagai tempat tinggal bagi music Blues untuk terus ada dan berkembang di Surakarta. Omah Blues diharapkan juga dapat merepresentasikan bagaimana music blues itu ada dan berkembang di tengah masyarakat, khususnya masyarakat Kota Surakarta.

⁵ Michael Edo Daniela, Tugas Akhir berjudul *Music Entertainment Center di Yogyakarta*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2012

⁶ Diakses melalui <https://asedino.wordpress.com/2016/02/29/mengenal-kota-solo-kota-budaya-bikin-kangen-semua-orang/>

2. Jenis Usaha

Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta ditujukan sebagai wadah dan sarana yang tepat bagi penggemar, penggiat musik blues dan masyarakat umum untuk mengenal lebih dalam tentang musik blues. Omah Blues menawarkan fasilitas yang terkait dengan informasi, edukasi, rekreasi dan komersial bagi masyarakat.

3. Site Plan

Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta akan diasumsikan di Jl. Raya Slamet Riyadi Kota Surakarta, tepatnya didepan Stasiun KA Purwosari. Luas bangunan keseluruhan adalah 1725 m². Berikut ini merupakan beberapa pertimbangan dalam pemilihan lokasi tersebut:

- a. Jalan Slamet Riyadi merupakan jalan utama di Kota Surakarta.
- b. Akses untuk menjangkau lokasi tersebut tidak sulit.
- c. Lokasi tepat di depan stasiun KA Purwosari, dimana setiap penumpang dari luar Kota Surakarta yang turun di stasiun tersebut dapat dengan mudah menuju lokasi tersebut. Sehingga Omah Blues lebih mudah untuk di kenali oleh masyarakat dari luar Kota Surakarta.
- d. Lebih lebih mudah dalam mempublikasikan dan memasarkan Omah Blues karena berada tepat disudut persimpangan Purwosari.

Berikut merupakan peta *site plan* Omah Blues:

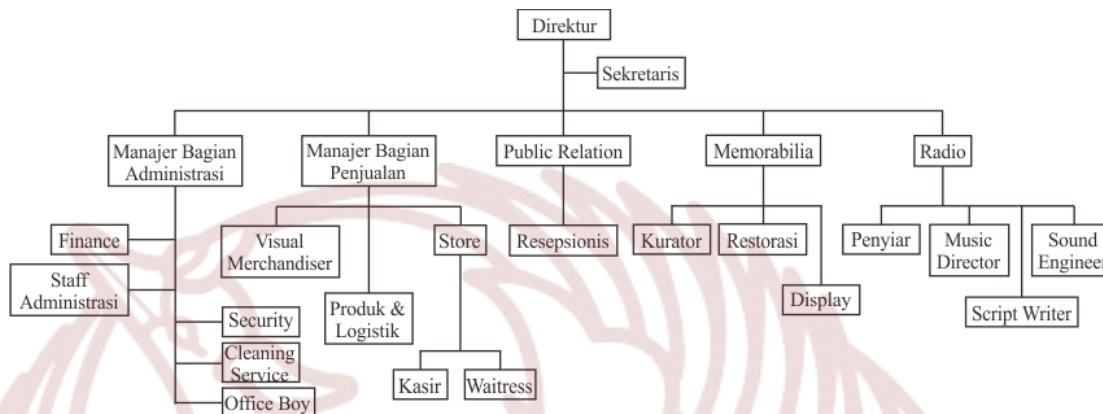


Peta 1: Site Plan Omah Blues
(Sumber: Google Maps)



Peta 2: Site Plan Omah Blues
(Sumber: Google Maps)

4. Struktur Organisasi



Bagan 3: Struktur Organisasi Omah Blues

5. Jumlah Personil dan Deskripsi Kerja

Berdasarkan struktur organisasi di atas, setiap bagian memiliki tugas dan tanggung jawab terhadap bagian masing-masing. Berikut merupakan tugas dan tanggung jawab masing-masing jabatan.

No	Jabatan	Deskripsi Kerja	Jumlah
1	Direktur	Memimpin perusahaan dengan menerbitkan kebijakan-kebijakan perusahaan, mengawasi tugas dari karyawan dan kepala bagian (manajer), menyetujui anggaran tahunan perusahaan serta menyampaikan laporan kepada pemegang saham atas kinerja perusahaan.	1
2	<i>Public Relation</i>	Sebagai media atau akses yang mengatur keperluan perusahaan dengan instansi di luar perusahaan.	1

3	Resepsionis	Sebagai penerima tamu/pengunjung dan memberikan informasi kepada pengunjung yang terkait dengan perusahaan.	2
4	Man. Bagian Administrasi	Bertanggung jawab atas semua fungsi dari penanganan sumberdaya manusia sampai menyeimbangkan asset keuangan perusahaan.	1
5	Sekretaris	Membantu seorang pemimpin atau badan pimpinan ataupun suatu perusahaan, terutama untuk penyelenggaraan kegiatan administratif yang akan menunjang kegiatan manajerial seorang pemimpin atau kegiatan operasional perusahaan.	1
6	<i>Staff Finance</i>	Bertanggung jawab atas segala aktivitas keuangan, melakukan pengaturan, transaksi, dan membuat laporan keuangan perusahaan.	2
7	<i>Staff Administrasi</i>	Membantu segala kebutuhan bagian administrasi.	3
8	Man. Penjualan	Merencanakan dan mengorganisir program pemasaran dan penjualan khusus berdasarkan pada catatan penjualan dan penilaian pasar, menentukan harga, dan metode penjualan.	1
9	<i>Visual Merch</i>	Menciptakan tampilan merchandise untuk mengkomunikasikan produk yang dijual kepada calon pelanggan untuk memberikan pengalaman belanja berdasarkan visi dan misi perusahaan.	1
10	Produk & Logistik	Bertanggung jawab atas pengelolaan produk, mulai dari penerimaan, penyimpanan, distribusi, alokasi di lingkup internal/eksternal perusahaan, dan pemusnahan suatu produk	2
11	Kasir	Menjalankan proses penjualan dan pembayaran, melakukan pencatatan atas semua transaksi melakukan pencatatan kas fisik serta melakukan pelaporan kepada atasan.	4

12	<i>Waitress/</i> Pelayan Toko	Membantu dan melayani pelanggan dalam memberikan informasi mengenai suatu produk.	6
13	Kurator	bertugas menjaga, mengumpulkan, menata, bahkan menentukan barang apa saja yang boleh ditampilkan dalam memorabilia.	1
14	Staff Restorasi	Bertanggung jawab atas pemeliharaan benda-benda yang ditampilkan dalam memorabilia.	4
15	<i>Displayer</i>	Bertanggung jawab dalam menentukan dan mengatur tampilan dari benda-benda yang dipamerkan.	1
16	Man. Stasiun Radio	Mengawasi dan mengatur jalannya produksi stasiun radio.	1
17	Penyiar/ <i>Announcer</i>	Menyiarkan dan membawa acara saat radio mengudara berdasarkan naskah yang telah disusun.	3
18	<i>Music Director</i>	Mengatur semua bentuk <i>playlist</i> yang ditampilkan oleh sebuah radio. <i>Music Director</i> juga yang berhak menentukan layak atau tidaknya sebuah lagu diputar di radio tersebut.	1
19	<i>Script Writer</i>	Membuat dasar penyiaran dalam bentuk naskah/skenario atas dasar ide cerita sendiri atau dari pihak lain.	1
20	<i>Sound Engineer</i>	Mengatur produksi suara yang keluar saat radio sedang mengudara.	2
21	<i>Office Boy</i>	Bertugas melayani karyawan seperti menyiapkan minuman atau makanan terutama karyawan kantor dan beber	2
22	<i>Cleaning Service</i>	Bertugas membersihkan gedung.	4
23	<i>Security</i>	Menjaga keamanan dan ketertiban di lingkungan atau kawasan kerja dari setiap gangguan keamanan dan ketertiban serta pelanggaran hukum.	6

Tabel 2: Deskripsi Kerja

6. Tata Alur Kerja

a. Sistem dan Prosedur Pelayanan

Pelayanan yang terdapat pada Perancangan Interior Omah Blues tergantung pada jenis ruangnya diantaranya adalah:

1) *Lobby & Memorabilia*

Memberikan layanan berupa informasi dan edukasi tentang music blues dengan memamerkan benda-benda yang bernilai dan mengandung nilai historis terkait music blues seperti alat music yang pernah dipakai musisi blues tersebut, juga aksesoris dan kostum yang sering digunakan musisi tersebut. Benda memorabilia akan di display ulang jika ada koleksi terbaru, dan benda yang tidak di simpan akan dijual dengan cara lelang.

2) *Store*

Pelayanan pada Store Omah Blues seperti pelayanan pada swalayan, yaitu pengunjung bisa langsung masuk ke dalam toko kemudian mencari barang yang dibutuhkan, jika tidak tahu dapat bertanya kepada pelayan yang ada untuk membantu pengunjung.

3) *Ruang Apresiasi*

Calon pengguna yang akan memakai ruang apresiasi harus melalui standar administrasi yang ada, dan dilanjutkan pengaturan jadwal oleh bagian administrasi perusahaan. Penggunaan ruang di khususkan pada *coaching clinic* oleh musisi blues, tempat promosi lagu dan album para musisi, serta konferensi pers bagi musisi. Ruang

apresiasi tidak di peruntukkan sebagai tempat konser karena keterbatasan luas ruang yang dimiliki.

4) Stasiun Radio

Radio Omah Blues menyediakan jasa penyiaran yang terkait dengan musik blues dan juga sebagai media promosi produk komersial dari perusahaan barang dan jasa.

b. Sistem Operasional

Berikut adalah sistem operasional yang terdapat pada Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta.

No	Ruang	Waktu Operasional	Karyawan	Waktu kerja
1	Lobby & Memorabilia	Senin-Minggu. 09.00-21.00 WIB.	Receptionist	09.00-17.00 (senin-jum'at)
			Security	09.00-17.00
				17.00-01.00
				01.00-09.00
2	Store	Senin-Minggu. 09.00-21.00 WIB.	Kasir	09.00-17.00
			Waitress	09.00-17.00
			Produk & Logistik	09.00-17.00
3	Apresiasi	Ruang apresiasi digunakan hanya ketika ada acara dan bersifat tentatif.	Staff Office	Tentatif
4	Penyiaran Radio	Stasiun radio mengudara dari senin-minggu, namun hanya di waktu tertentu saja yang diisi oleh penyiar.	Penyiar	Tentatif
			Script writer	Tentatif
			Sound Engineer	Tentatif
			Music Director	Tentatif

Tabel 3: Sistem Operasional Omah Blues

B. Pengguna, Aktivitas, Kebutuhan

Berdasarkan batasan ruang garap, yaitu lobby & memorabilia, *store*, ruang apresiasi, dan stasiun radio maka pengguna, aktivitas dan kebutuhan yang ada pada ruang-ruang tersebut adalah sebagai berikut:

Ruang	Pengguna Ruang	Aktivitas	Kebutuhan Furniture	Ukuran
<i>Lobby & Memorabilia</i>	<i>Receptionist</i>	Datang Bekerja Rapat Istirahat Beribadah Makan Ke toilet Pulang	<i>Office Chair</i> <i>Receptionist Table</i> <i>Console Table</i>	64 x 66 x 88cm 385 x 80 x 105cm 200 x 60 x 80cm
	Kurator	Datang Bekerja Rapat Istirahat Beribadah Makan Ke toilet Pulang	Vitrin 1 Vitrin 2	80 x 80 x 270cm 200 x 60 x 270cm
	<i>Displayer</i>	Datang Bekerja Rapat Istirahat Beribadah Makan Ke toilet Pulang	Vitrin 1 Vitrin 2	80 x 80 x 270cm 200 x 60 x 270cm
	Restorasi	Datang Bekerja Rapat Istirahat Beribadah Makan	Vitrin 1 Vitrin 2	80 x 80 x 270cm 200 x 60 x 270cm

		Ke toilet Pulang		
	<i>Security</i>	Datang Bekerja Rapat Istirahat Beribadah Makan Ke toilet Pulang	<i>Office Chair</i> <i>Security Table</i> <i>Storage</i>	64 x 66 x 88cm 150 x 50 x 82cm 150 x 30 x 72cm
	Pengunjung	Datang Menitipkan barang Melihat benda memorabilia Mendatangi resepsionis Menunggu Pulang	<i>Bench</i>	150 x 50 x 40cm

Tabel 4: Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Area Lobby & Memorabilia

Ruang	Pengguna ruang	Aktivitas	Kebutuhan Furniture	Ukuran
<i>Store</i>	Produk & Logistik	Datang Bekerja Rapat Istirahat Beribadah Makan Ke toilet Pulang	<i>Product Display 1</i> <i>Product Display 2</i>	150 x 30 x 200cm 200 x 50 x 80cm
	<i>Visual Merchandiser</i>	Datang Bekerja Rapat Istirahat Beribadah Makan Ke toilet	<i>Product Display 1</i> <i>Product Display 2</i>	150 x 30 x 200cm 200 x 50 x 80cm

		Pulang		
	Kasir	Datang Bekerja Rapat Istirahat Beribadah Makan Ke toilet Pulang	<i>Office Chair</i> <i>Chashier Table</i> <i>Product Display 1</i> <i>Product Display 2</i>	64 x 66 x 88cm 200 x 40 x 80cm 150 x 30 x 200cm 200 x 50 x 80cm
	Waitress	Datang Bekerja Rapat Istirahat Beribadah Makan Ke toilet Pulang	<i>Product Display 1</i> <i>Product Display 2</i>	150 x 30 x 200cm 200 x 50 x 80cm

Tabel 5: Aktivitas dan Kebutuhan Ruang *Store*

Ruang	Pengguna ruang	Aktivitas	Kebutuhan Furniture	Ukuran
Ruang Apresiasi	Artis	Datang Persiapan Tampil Pulang	Sofa <i>Upright Piano</i> <i>Arm Chair</i>	335 x 180 x 78cm 151 x 61 x 115cm 86 x 87 x 88cm
	Pengunjung	Datang Menikmati Pertunjukan Ke Toilet Pulang	<i>Audience Chair</i>	47 x 41 x 83cm

Tabel 6: Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Apresiasi

Ruang	Pengguna ruang	Aktivitas	Kebutuhan Furniture	Ukuran
Studio Radio	<i>Sound Engineer</i>	Datang Bekerja Rapat Istirahat Beribadah Makan Ke toilet Pulang	<i>Control Table</i> <i>Office Chair</i>	200 x 90 x 76cm 64 x 66 x 88cm
	Penyiar	Datang Bekerja Rapat Istirahat Beribadah Makan Ke toilet Pulang	<i>Broadcast Table</i> <i>Office Chair</i>	240 x 145 x 90cm 64 x 66 x 88cm
	Artis	Datang Persiapan Wawancara Pulang	<i>Stool</i>	d=45 x 60cm

Tabel 7: Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Penyiaran Radio

C. Program Ruang

1. Kapasitas dan Besaran Ruang

Mengetahui kapasitas dan besaran ruang sangat dibutuhkan dalam suatu perancangan interior agar dapat mengakomodir kegiatan di dalam ruangan dengan tepat. Berikut ini adalah hasil penentuan besaran ruang yang mengacu pada standar yang didapat dari:

- a. Architect's Data, Ernst Neufret (NAD)
- b. Data Lapangan / Asumsi (ASM)

Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Luas (m2)
Lobby	2	4.48 m ² /org	NAD	8,96
Furniture		6 m ² /ruang	Asumsi	6
Sirkulasi		20% total luas	Asumsi	1,8
Total				16.76

Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Luas (m2)
Memorabilia	100	1.5 m ² /org	Asumsi	150
Furniture		40 m ² /ruang	Asumsi	40
Sirkulasi		60% total luas	Asumsi	114
Total				304

Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Luas (m2)
Store	35	1.5 m ² /org	Asumsi	52.5
Furniture		14 m ² /ruang	Asumsi	15
Sirkulasi		60% total luas	Asumsi	40.5
Total				108

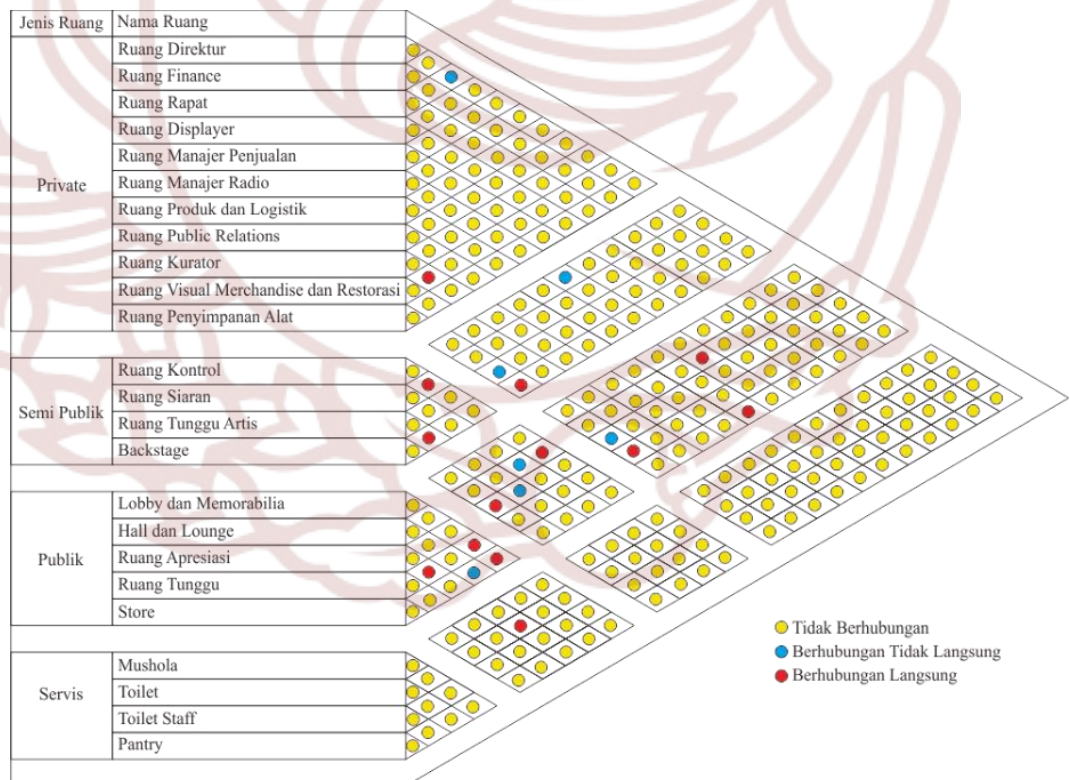
Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Luas (m2)
Ruang Apresiasi	80	0.6/org	Asumsi	48
Furniture		40 m ² /ruang	Asumsi	40
Sirkulasi		20% total luas	Asumsi	17.6
Total				105.6

Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Luas (m2)
Ruang Kontrol	1	2 m ² /org	Asumsi	2
Ruang Siaran	3	2 m ² /org	Asumsi	6
Furniture		6 m ² /ruang	Asumsi	6
Sirkulasi		20% total luas	Asumsi	2.8
Total				16.8

Tabel 8: Kapasitas dan Besaran Ruang

2. Hubungan Antar Ruang

Tata ruang harus disusun berdasarkan tujuannya. Untuk mendapatkan komposisi ruang yang baik, diperlukan kesatuan dan saling berkaitan antar ruang. Susunan suatu ruang pertama-tama harus sesuai tujuannya, maksudnya adalah bahwa penggunaan dan penyusunan perabot ditentukan oleh kebutuhan praktis dan kebiasaan hidup penghuninya.⁷ Berdasarkan pada hubungan secara fungsional dan secara alur kegiatan dengan pertimbangan bahwa pemakai fasilitas yaitu pengunjung maupun pengelola secara berurutan akan melalui ruang penerima kemudian menuju pada ruang-ruang kegiatan selanjutnya sesuai urutan kegiatan maka pola hubungan antar ruang akan terbentuk sebagai berikut:



Bagan 4: Hubungan Antar Ruang


⁷ Francis D. K. Ching, *Ilustrasi Desain Interior* (Jakarta: erlangga, 1996), 46.

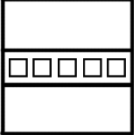



3. Zoning dan Grouping

Pengelompokan ruang pada Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta dibagi menjadi ruang publik, ruang semi publik, ruang private, dan *service area*.

- a. Ruang publik, yaitu ruang yang berukuran relatif luas, karena dalam desain unsur-unsur denah dan posisinya merupakan faktor yang menentukan secara keseluruhan, dimana area ini harus mencakup akses dari semua pengguna tersebut.
- b. Ruang semi publik, yaitu pengelompokan ruang yang aktifitasnya tidak berhubungan langsung dengan ruang *private* namun secara tidak langsung berhubungan dengan ruang publik.
- c. Ruang *private*, yaitu pengelompokan ruang yang menuntut privasi dan tidak berhubungan dengan publik, namun masih berhubungan dengan ruang semi publik.
- d. Ruang *service*, yaitu pengelompokan ruang yang aktivitasnya meliputi *maintenance* dan pelayanan interen.

Tabel Organisasi Ruang

<p>Terpusat</p> 	<ul style="list-style-type: none">- Sebuah ruang besar dan dominan sebagai pusat ruang-ruang di sekitarnya.- Ruang sekitar mempunyai bentuk, ukuran, dan fungsi sama dengan ruang lain.- Ruang sekitar berbeda satu dengan yang lain, baik bentuk, ukuran, maupun fungsi.
--	---

<p>Linear</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Sebuah sueken linier ruang-ruang yang berulang - Merupakan deretan ruang-ruang, masing-masing dihubungkan dengan ruang lain yang sifatnya memanjang. - Masing-masing ruang dihubungkan secara langsung, - Ruang mempunyai bentuk dan ukuran berbeda, tapi yang berfungsi penting diletakkan pada deretan ruang.
<p>Radial</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Kombinasi dari organisasi yang terpusat dan linier. - Organisasi terpusat mengarah ke dalam sedangkan organisasi radial ke luar. - Lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.
<p>Kelompok</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Organisasi ini merupakan pengulangan bentuk fungsi yang sama, tetapi komposisinya dari ruang-ruang yang berbeda ukuran, bentuk, dan fungsi. - Pembuatan sumbu membantu susunan organisasi.
<p>Grid</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Terdiri dari beberapa ruang yang posisi ruangnya tersusun dengan pola <i>grid</i> (3 dimensi). - Organisasi ruang membentuk hubungan antar ruang dari seluruh fungsi posisi dan sirkulasi.

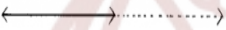
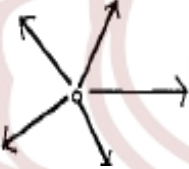

Tabel 9: Organisasi Ruang
(Sumber: Pamuji Suptandar, 1999, hal. 112 dan Francis D.K. Ching, 2008, hal. 195)

Dari literatur bentuk organisasi ruang di atas, Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta lebih tepat menggunakan organisasi ruang secara kelompok.

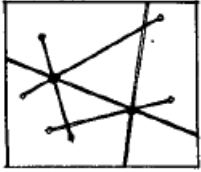

4. Sirkulasi Ruang

Sirkulasi ruang bertujuan untuk mengarahkan dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi dalam ruang. Sirkulasi memberi kesinambungan pada

pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai petunjuk arah jalan tersendiri.⁸ Dalam perencanaan sirkulasi ada beberapa bentuk dari lorong dengan metode perencanaannya yaitu mengikuti pola-pola sirkulasi antar ruang. Bentuk- bentuk pola sirkulasi tersebut, antara lain:

Pola Sirkulasi	Keterangan
<p data-bbox="400 689 475 719">Linier</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Pola sirkulasi dapat berupa satu atau dua arah. - Polanya sangat sederhana, pencapaian mudah dan statis terhadap tapak. - Jalur ini dapat berbentuk kurva linear atau terpotong-potong, bersimpangan dengan jalur lain atau bercabang.
<p data-bbox="400 947 475 976">Radial</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki pusat ruang, berkembang ke seluruh arah. - Sirkulasi tidak terlalu panjang. - Membutuhkan luasan tapak yang besar. - Hubungan antar ruang begitu erat. - Pola radial memiliki jalur-jalur linier yang memanjang dari atau berakhir di sebuah titik pusat bersama. - Seperti menyebar dari satu titik atau memusat ke satu titik.
<p data-bbox="411 1301 464 1330">Grid</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Berkembang ke segala arah. - Tidak memiliki pusat ruang. - Tidak dapat dibentuk suatu pengakhiran. - Pola grid terdiri atas dua jalur sejajar yang berpotongan. - Pada interval-interval reguler dan menciptakan area ruang berbentuk bujur sangkar atau persegi panjang.

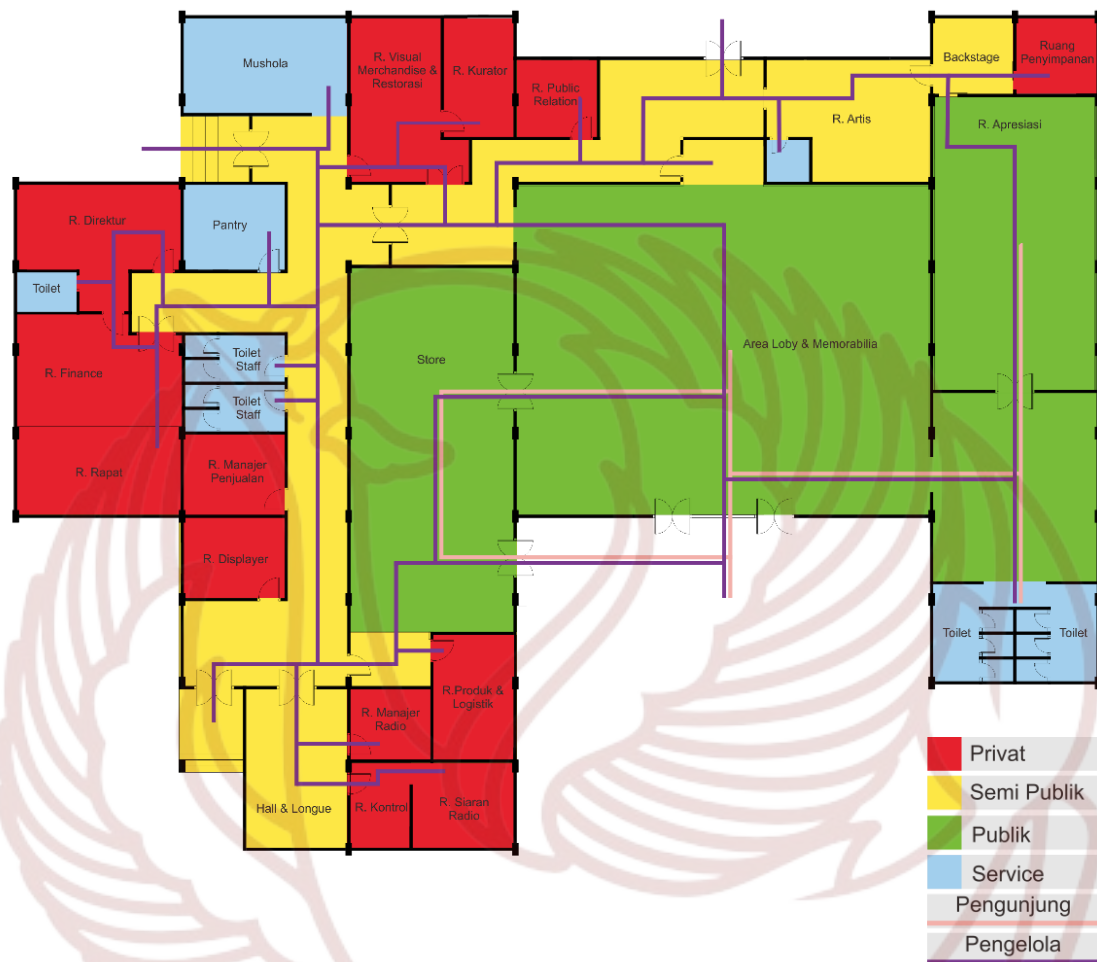
⁸ Pamudji Suptandar, *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur* (Jakarta: Djambatan, 1999) hal. 114.

<p><i>Network</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Berkembang ke segala arah. - Dapat menyesuaikan dengan kondisi tapak. - Mengarah pada ruang yang dominan. - Tidak memiliki titik pusat ruang. - Tidak dapat dibentuk suatu pengakhiran. - <i>Network</i> terdiri dari jalur-jalur yang menghubungkan titik-titik yang terbentuk di dalam ruang.
<p><i>Spiral</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Suatu jalan tunggal menerus yang berasal dan titik pusat. - Mengelilingi pusatnya dengan jarak yang berubah. - Jalur tunggal yang dimiliki menerus berawal dari sebuah titik pusat. - Bergerak melingkar atau berputar mengelilingi titik pusat tersebut dan semakin lama semakin jauh dari titik pusat tersebut.

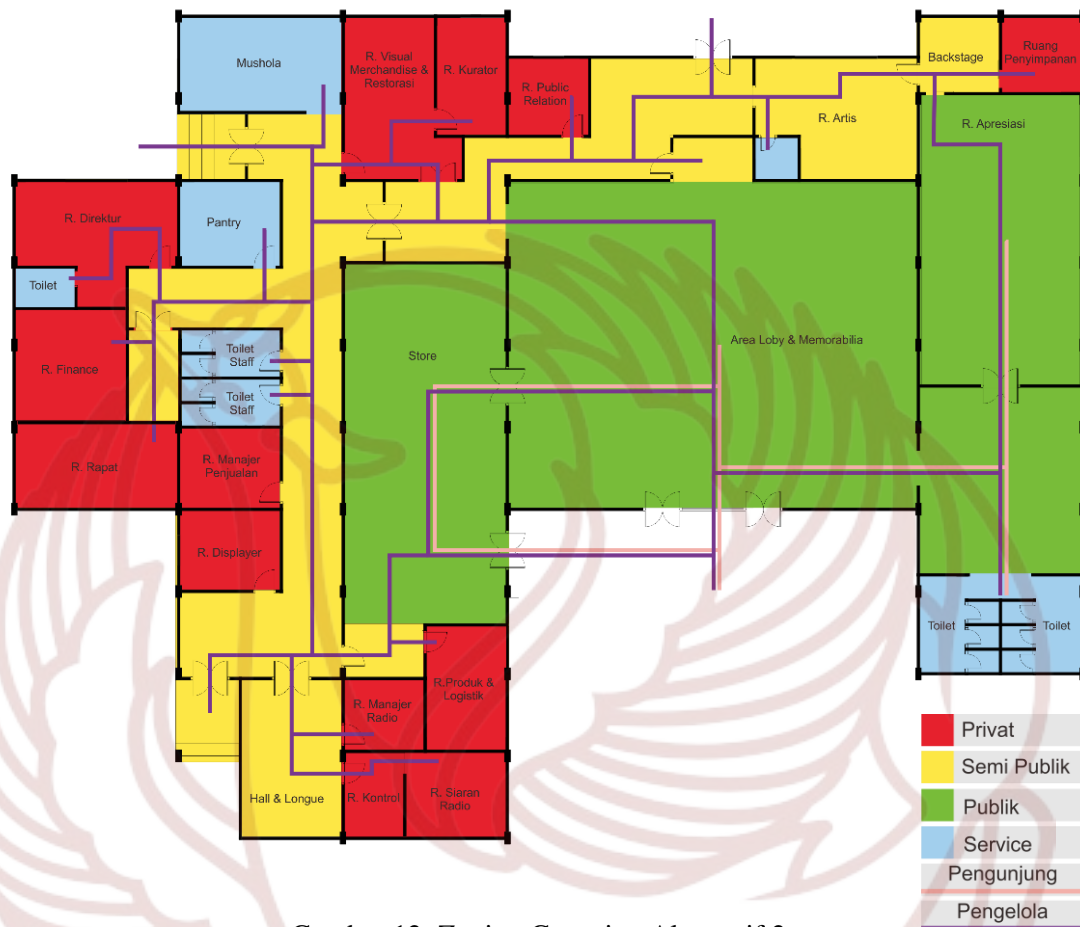
Tabel 10: Pola Sirkulasi Ruang
(Sumber: Pamudji Suptandar, 1999, 114)

Berdasarkan beberapa literatur tentang sirkulasi di atas, sistem sirkulasi yang tepat dalam Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta adalah dengan sistem sirkulasi *network*.

Hasil dari pengelompokan ruang publik, ruang semi publik, ruang *private*, dan ruang *service*, selanjutnya dibuat letak masing-masing area. Kemudian berdasarkan literature di atas, sistem *zoning*, *grouping* & sirkulasi yang tepat dalam Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta ini adalah dengan menggunakan sistem organisasi ruang kelompok dan system sirkulasi *network*. Berikut merupakan *zoning*, *grouping* dan sirkulasi dari Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta.



Gambar 11: Zoning Grouping Alternatif 1



Gambar 12: Zoning Grouping Alternatif 2

No	Point Penilaian	Penjabaran Point
1	Fungsi	Pengorganisasian ruang menginformasikan fungsi dari setiap ruang berdasarkan pengunjung, dan pengelola.
2	Efektif	Pengelompokan ruang mendukung kemudahan bagi penggunaannya, hal ini berkaitan dengan kemudahan akses dari satu ruang ke ruang lainnya dan saling berurutan.
3	Kenyamanan	Pengorganisasian ruang mendukung kenyamanan sirkulasi penggunaannya.
4	Keamanan	Pengorganisasian ruang mendukung kenyamanan sirkulasi penggunaannya.

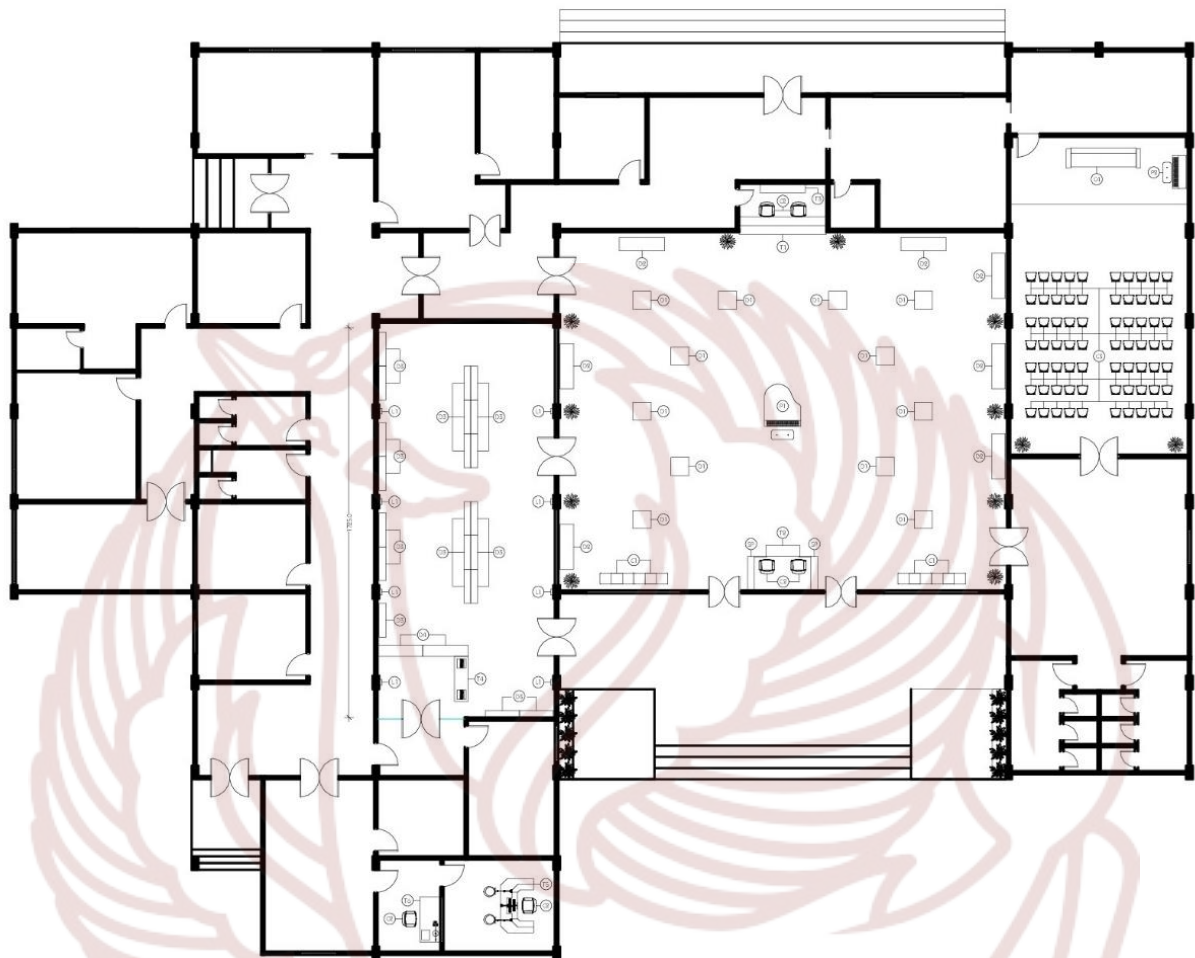
Tabel 11: Penjabaran Point Zoning Grouping dan Sirkulasi Ruang

Kriteria	Point			
	Fungsi	Efektif	Kenyamanan	Keamanan
Alternatif 1	***	***	****	****
Alternatif 2	****	****	****	****
Alternatif Terpilih	Alternatif 2			

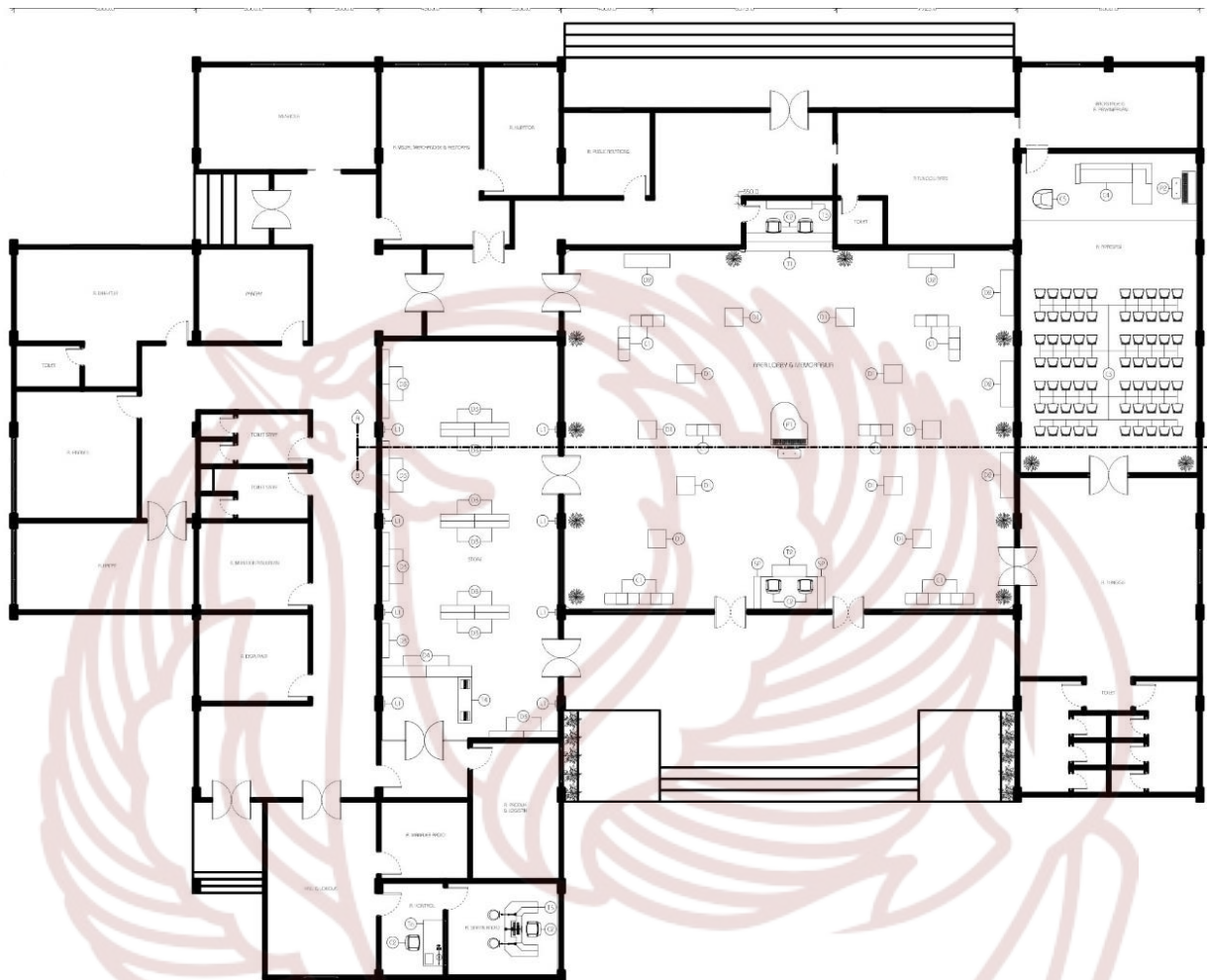
Tabel 12: Indikator Penilaian Zoning Grouping dan Sirkulasi Ruang

Fungsi ruang dan kebutuhan aktifitas merupakan dasar pertimbangan dalam menentukan tata letak perabot atau layout. Perancangan layout memudahkan aktifitas di dalam ruang, kenyamanan dan juga keamanan pengguna ruang.⁹ Berikut ini merupakan alternatif layout berdasarkan alternatif *grouping zoning* yang terpilih.

⁹ . Pamudji Suptandar, “*Desain Interior*”, (Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Disain Interior dan Arsitektur), (Jakarta : Djambatan, 1999).hal 74



Gambar 13: *Layout Alternatif 1*



Gambar 14: *Layout Alternatif 2*

No	Point Penilaian	Penjabaran Point
1	Fungsi	Desain <i>layout</i> juga bertujuan untuk memposisikan unsur pengisi ruang pada posisi yang tepat sehingga menjadi fungsional.
2	Efektif	Desain <i>layout</i> mendukung efektifitas gerak (alur sirkulasi) pengunjung dalam ruang.
3	Kenyamanan	Desain <i>layout</i> yang baik juga mendukung kenyamanan gerak sirkulasi pengguna.
4	Keamanan	Desain <i>layout</i> yang baik akan mendukung keselamatan pengguna yang sedang beraktifitas dalam ruang.

Tabel 13: Penjabaran Point *Layout*

Kriteria	Point			
	Fungsi	Efektif	Kenyamanan	Keamanan
Alternatif 1	***	***	***	****
Alternatif 2	****	****	****	****
Alternatif Terpilih	Alternatif 2			

Tabel 14: Indikator Penilaian *Layout*

D. Gubahan Ruang

1. Konsep Gaya Interior

Gaya merupakan suatu bentuk permasalahan, kemudian bentuk gaya desain secara teknis dapat dikembangkan berdasarkan gaya yang pernah ada (*historical approach*), landasan penciptaan desain Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta berdasarkan *historical approach* yang akan dikembangkan dan dipadukan dengan unsur lokal yang ada di Surakarta yaitu motif batik Kawung. Berdasarkan penjelasan pada literature pendekatan gaya *Art deco* termasuk gaya zaman (*period style*), maka dari itu perlu diketahui sejarah *Art Deco* secara umum. Begitu juga pengertian Kawung sebagai perpaduan.

Omah Blues terletak di Surakarta yang notabene adalah pusat dari kebudayaan Jawa, yang kedepannya akan menjadi salah satu ikon yang ada di Kota Surakarta. *Art Deco* yang berarti *art decorative* yaitu *style* yang menggunakan banyak unsur dekoratif pada desainnya, untuk memberikan karakter budaya Jawa akan diambil unsur tradisional Jawa yang akan diaplikasikan pada unsur dekoratif interior yang akan dirancang. Motif batik *kawung* dipilih berdasarkan pada pola

motif yang bersifat geometris yang juga merupakan ciri-ciri pada *art deco*, terdapat korelasi antara Art Deco dan motif Kawung adalah pada sifat geometris tersebut.

a. Sejarah *Art Deco*

Perkembangan sebuah aliran gaya desain tidak dapat lepas dari pengaruh sosial, politik, dan ekonomi. Gaya desain dapat dijadikan sebuah propaganda kepentingan politik untuk mencapai tujuannya, juga untuk menunjukkan status sosial dan ekonomi bagi seseorang maupun kelompok.

Perubahan sosial yang drastis pada tahun 1905 sampai tahun 1930 setelah Perang Dunia I diiringi oleh munculnya dan majunya revolusi gaya desain dan ilustrasi. Segala bentuk mulai dari bunga dan manusia menjadi kaku. Bentuk-bentuk mengalami perubahan menjadi semakin berani dan simpel seperti geometris bersudut, berlandaskan pada Kubisme. Penggunaan garis-garis yang jelas, warna-warna terang dan cerah (merah, jingga, kuning, hijau, ungu, dan biru kehijauan), detail yang halus, dan *draftmanship* yang luar biasa merupakan ciri khas desain pada saat itu, yang sekarang lebih dikenal sebagai '*Art Deco*'.

Istilah *Art Deco* pertama kali digunakan di pertengahan tahun 1920 untuk mendeskripsikan desain yang tipikal pada seniman, desainer, dan ahli kerajinan yang karyanya dipajang pada *Exposition Internationale des Arts Decoratifs et Industriels Modernes*, diadakan di Paris pada tahun 1925. Pada pameran tersebut, Le Corbusier mewujudkan gagasannya pada paviliun "semangat baru" (*l'esprit nouveau*) yang berwujud sebuah konsep rumah mungil berperabot produk industri yang telah distandarisasikan dan ditata seefisien mungkin sebagai usaha membangun citra kehidupan modern.¹⁰ Dalam membuat bangunan, *Art Deco* adalah suatu aliran atau paham yang terdiri dari unsur-unsur dekoratif berupa garis-garis dan bidang geometris, penggunaan lampu dari kaca patri berwarna-warni, dan kusen dari besi.¹¹

Modernisme telah melahirkan berbagai alternatif gaya yang rasional, puritan, abstrak, dan lugas. Meskipun modernisme juga melahirkan pendekatan yang lebih ekspresif, spontan, dan impulsif. Namun, rupanya masyarakat masih menyukai dekorasi. *Art Deco* yang masih ada

¹⁰ Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya, *Modernisme Sebuah Tinjauan Historis Desain Modern*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1999) hal. 108

¹¹ Lufiansyah, *Pengembangan Hotel Savoy Homann Bidakara Bandung*, Jurnal Tugas Akhir Universitas Gunadarma, 2008, hlm. 9, diakses dari http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/civil-engineering/2008/Artikel_20303029.pdf

kaitannya dengan 'Art Nouveau'. Gerakan ini berawal dari para desainer yang menganggap bahwa dekorasi masih diperlukan dalam lingkungan kita, namun dekorasi tidaklah harus berupa ornamen atau pola hias yang dominan. 'Palais Stoclet' di Brussel karya Josef Hoffman dianggap transisi *Art Nouveau* ke *Art Deco*, dan gerakan ini mulai menyebar setelah diadakannya "*Exposition des Arts Decoratifs et Industrielles di Paris* (1925). Pameran ini menjadi awal bangkitnya kembali kegandrungan desainer dan publik Eropa akan ornamen. Berbeda dengan pendekatan 'skulptural' pada puncak *Art Nouveau*, karya *Art Deco* lebih 'Arsitektural, tertib, mewah dan elegan. Karya arsitektur *Art Deco* menjadi tanda zaman keemasan seni pertunjukan dan hiburan di Amerika (Radio City Music Hall, New York) sehingga untuk suatu masa, bentuk gedung sinema di seluruh dunia mengikuti gaya tersebut. Gaya ini juga menjadi gaya yang cocok untuk mencerminkan kemakmuran, kemewahan dan sekuriti pada hotel, gedung perkantoran (*Empire State Building* dan *Chrisler Building* di New York) serta kapal pesiar mewah. Gaya *Art Deco* diterapkan dalam berbagai skala, mulai dari perhiasan sampai pencakar langit. Gaya ini juga terlihat pada desain poster, iklan – iklan dan kemasan tahun 30-an. Gerakan yang berdampak luas ini mulai dari pameran tersebut, terutama Exterior, Interior, dan meubel yang ada pada pavilion 'Hotel d'un Collectionneur' karya arsitek Jean Patout dan desainer E.J. Ruhlmann. Gaya ini juga mendapat inspirasi dari karya arsitek Josef Hoffmann di Brussel. Seperti '*Art Nouveau*', gaya '*Art Deco*' kemudian menjadi gaya besar yang diaplikasikan pada rancangan bangunan umum, teater, gedung bioskop, hotel, pencakar langit, meubel, kapal pesiar, asesoris, dekorasi interior dan bahkan perhiasan. Gaya ini juga dominan pada desain grafis tahun 30-an. Gaya '*Art Deco*' sangat bersandar pada ilustrasi dengan teknik *stylistic* serta *air-brush*. Teknik ini banyak memanfaatkan penyederhanaan bentuk dan '*tone*', tetapi untuk mencapai kesan dramatik dan kesan ruang yang khas. Teknik cetak dan reproduksi telah lebih berkembang dan gaya '*Art Deco*' diterapkan secara sangat meluas dalam berbagai media.

Gaya '*Art Deco*' dalam desain grafis mengembalikan lagi 'Dekorativisme' tetapi tidak harus dalam bentuk ornamen. Kesan dekoratif bisa dicapai melalui permainan elemen geometrik, blok tipografi, tekstur dan nuansa warna. Gaya ini mengolah teknik stilasi dan permainan garis, bidang dan warna yang teratur dan sensitif. Huruf-huruf '*Art Deco*' unik dan segar, serta dibuat dengan apik dan sensitif. Secara keseluruhan gaya ini mengekspresikan suatu penampilan dan kesan yang elegan dan berkelas. Desainer '*Art Deco*' banyak menggunakan efek background '*air-brush*', stilasi figuratif yang tegas namun sensitif dan angun dan penggarapan garis, bidang, warna, huruf, dan tata letak yang tertib, terkontrol, dan efisien. Keanggunan dan optimisme ini mencerminkan suatu zaman yang penuh dengan gaya dan gairah hidup sekelompok masyarakat yang sukses dan makmur. '*Art Deco*' berawal dari Paris, lalu berkembang ke seluruh Eropa dan akhirnya menjadi gaya yang besar di Amerika. Di Paris dikenal A.M. Cassandre, Georges Lapape, Eduardo Benito dan Jean Carlu. Di Jerman

dikenal Schulz Neudamm dan Paul Pfund. Di Swiss dikenal: Herbert Matter dan Noel Fantanet. Di Amerika dikenal gaya 'Streamline' yang desainernya antara lain : Otis Shepard, Robert Muchley dan Nemhard N. Culin.¹²

Berikut ini adalah contoh hasil desain bergaya *art deco*:



Foto 11: *Art Deco Lobby*
(Sumber: [http://www.naseemalhawa.com/gallery.php#prettyPhoto\[gallery6\]/12/](http://www.naseemalhawa.com/gallery.php#prettyPhoto[gallery6]/12/))

¹² Wagiono Sunarto, *Gaya Desain Tinjauan Sejarah*, (Jakarta, Pascasarjana IKJ, 2013) hal 94-96

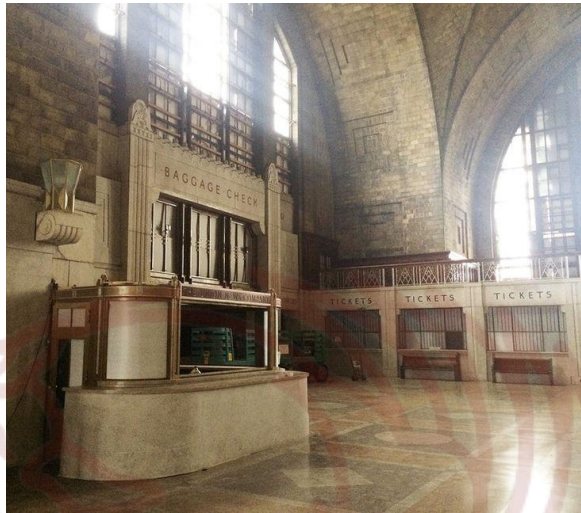


Foto 12: *Buffalo Central Terminal*
(Sumber: <http://pictures-and-images.com/content/art-deco-train-station.html>)

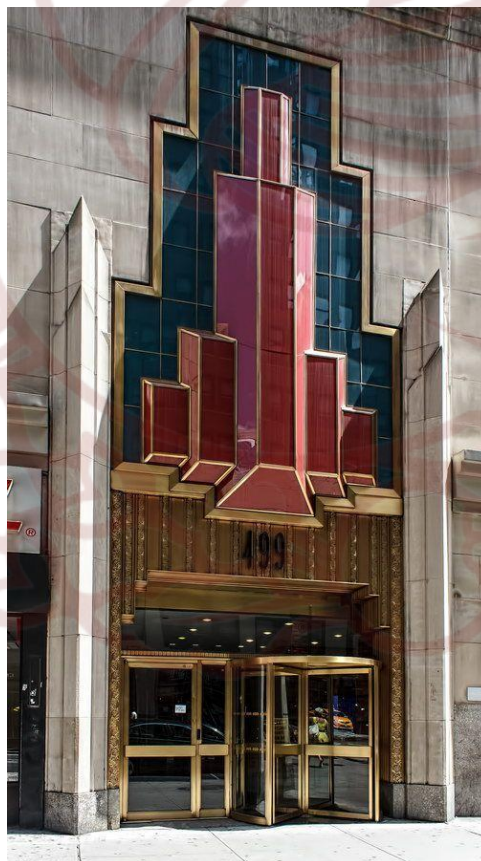


Foto 13: *Fashion Tower 499 Seventh Avenue, NYC*
(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/404479610275101476/>)



Foto 14: *Art Deco Discussion Area*
(Sumber: <http://www.mykiz.asia/discussion-area/>)



Foto 15: *Art Deco Luxury Apartment*
(Sumber: <http://www.staradeal.com/art-deco-luxury-apartment-saint-petersburg-russia-the-85a701071a97a6a8.html/>)

b. Tinjauan Filosofis Batik Kawung

Jenis batik yang digolongkan pada motif geometris mempunyai makna arti perlambangan khusus dari falsafah *Kejawen* dan tata pemerintahan Jawa Kuno. Hal tersebut memberikan arti bagi pandangan hidup orang Jawa dahulu, yaitu konsep keselarasan hidup antara dunia dan surga, dahulu, yaitu konsep keselarasan hidup antara dunia dan surga, serta bumi yang didasarkan atas suatu kepercayaan bahwa dunia adalah refleksi dan dunia kosmos. Pandangan tersebut sejalan dengan pemikiran filsuf Jasper tentang "kepercayaan filosofis" atau "transendensi".¹³ Makna yang terkandung pada motif batik kawung adalah penyatuan unsur yang selaras, yaitu penyatuan dalam unsur alam (micro cosmos) dan alam (macro cosmos). Pandangan lain tentang perlambangan motif batik kawung diartikan sebagai saderek sekawan gangsal pancer.¹⁴ Empat buah motif yang merupakan lambang dan persaudaraan yang jumlahnya empat, dan satu motif titik ditengah dianggap sebagai pusat kekuasaan alam semesta.



Gambar 15: Bentuk Dasar Motif Kawung 1
(Sumber: <https://www.pinterest.de/pin/39969515413511791/>)

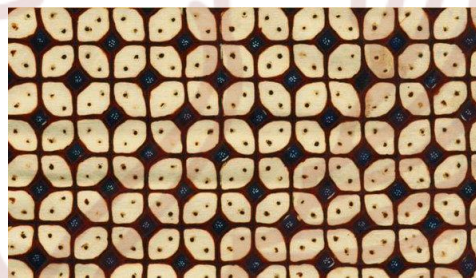
¹³ Bartens dalam Nanang Rizali, *Jurnal Tinjauan Filosofis dan Semiotik Batik Kawung*, (Bandung: P3M-STISI, 2001) hal.5-10

¹⁴ Susanto dalam Nanang Rizali, *Jurnal Tinjauan Filosofis dan Semiotik Batik Kawung*, (Bandung: P3M-STISI, 2001) hal.5-10



Gambar 16: Bentuk Dasar Motif Kawung 2

(Sumber: <https://tekoneko.net/ragam-hias-geometris/>)



Gambar 17: Bentuk Dasar Motif Kawung 3

(Sumber: <https://batik-tulis.com/blog/batik-kawung/>)

Dengan demikian motif batik kawung yang terdiri dari empat bulatan lonjong dengan titik pusatnya di tengah merupakan lambang persatuan seluruh rakyat, alam dan kepercayaan serta menggabungkan semua unsur kedelapan kesatuan tunggal yang selaras.

Motif batik klasik seperti yang terdapat pada batik kawung mengandung makna simbolik atau perlambangan yang sangat tinggi dan mendalam (adi luhung). Hal ini didasarkan kepada perlambangan yang ditampilkan memberikan ajaran, bahwa segala makhluk yang ada dijagat raya ini ada yang mengaturnya atau ada yang Berkuasa. Seperti halnya konsep kekuasaan yang terdapat pada manusia sebagai pemimpin (khalifah) di dunia, dan juga konsep kekuasaan Tuhan Yang Maha Esa. Oleh karena itu dalam kepercayaan ini manusia menemukan kemungkinan yang agung serta sadar akan makna kehidupannya. Berbagai hasil karya seni tekstil atau batik yang bersifat klasik dan tradisional Indonesia dapat mencerminkan nilai-nilai budaya lokal, dan mempunyai makna filosofis. Dengan demikian keberadaannya masih merupakan salah satu benda budaya yang perlu dipertahankan dan dilestarikan.¹⁵

¹⁵ Nanang Rizali, *Jurnal Tinjauan Filosofis dan Semiotik Batik Kawung* (Bandung: P3M-STISI, 2001) hal.5-10

2. Konsep Elemen Pembentuk Ruang

Pada dasarnya terdapat tiga jenis unsur pembentuk ruang, di antaranya lantai, dinding dan *ceiling*. Pembentukan ruang dapat juga diartikan sebagai suatu proses perencanaan suatu program yang dipindahkan dari alam khayal menjadi organisasi ruang dan terwujud dalam suatu bentuk atau form.¹⁶ Ruang-ruang interior dalam bangunan dibentuk oleh beberapa elemen yang bersifat arsitektur dari struktur pembentuk ruangnya (kolom, lantai, dinding, dan atap). Elemen tersebut memberi bentuk pada bangunan, memisahkan dari ruang luar, dan membentuk pola tatanan ruang interior.¹⁷ Unsur pembentuk ruang terdiri dari lantai, dinding, dan *ceiling*.

a. Lantai

Lantai adalah bagian dari ruangan sebagai penutup di bagian bawah atau dasar. Jenis sifat dan karakter suatu lantai sangat berpengaruh terhadap fungsinya dan harus disesuaikan dengan kebutuhan ruang. Selain bertujuan sebagai tempat berpijak, lantai juga dapat memberikan karakter dan dapat mendukung penciptaan suasana ruang yang diinginkan.¹⁸ Pengaturan level lantai juga harus diperhatikan sesuai fungsi dari ruang, selain itu level lantai juga dapat menunjukkan suatu batasan dari sebuah ruang. Syarat

¹⁶ Pamudji Suptandar, “*Desain Interior*”, (*Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Disain Interior dan Arsitektur*,) (Jakarta: Djambatan, 1999) hal 95

¹⁷ Francis D.K. Ching, *Ilustrasi desain interior*, (Jakarta: Erlangga, 1996) hal.160

¹⁸ Pamudji Suptandar, *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur* (Jakarta: Djambatan, 1999) hal. 123

perancangan lantai harus memberi rasa kenyamanan dan keselamatan manusia penghuninya dan harus tahan terhadap kelembaban.¹⁹

Faktor-faktor yang mempengaruhi perencanaan lantai antara lain:

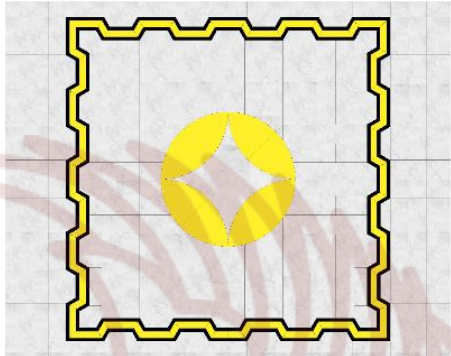
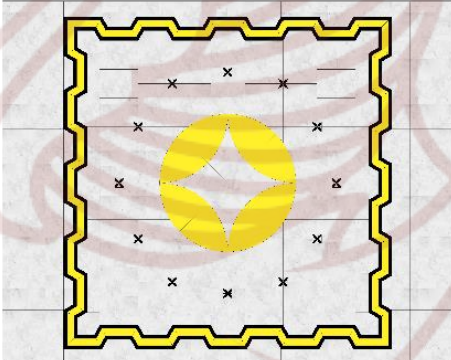
- 1) Karakter Lantai: Karakter lantai sangat berpengaruh dan menentukan jenis aktivitas yang dilakukan oleh pengguna
- 2) Fungsi Lantai: Selain sebagai penutup permukaan tanah di dalam suatu ruang, lantai juga dapat berfungsi sebagai peredam bunyi suatu ruangan
- 3) Sifat Lantai: Lantai bersifat permanen dan semi permanen dengan membuat kenaikan dan penurunan lantai untuk membedakan fungsi area tersebut.

Penggunaan lantai pada bangunan *public space* memiliki beberapa kriteria sebagai syarat maksimalnya sebuah bentuk perancangan yang maksimal, diantaranya yaitu :

- 1) Tidak licin.
- 2) Kuat dan tahan terhadap beban mati ataupun beban hidup.
- 3) Kedap Suara.
- 4) Mudah dibersihkan.
- 5) Memperjelas fungsi dan sirkulasi ruang.
- 6) Mudah dalam hal perawatanya dan mudah di bersihkan.
- 7) Karakter bahan sesuai dan mendukung tema.

¹⁹ Pamudji Suptandar, *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur* (Jakarta: Djambatan, 1999) 127-128

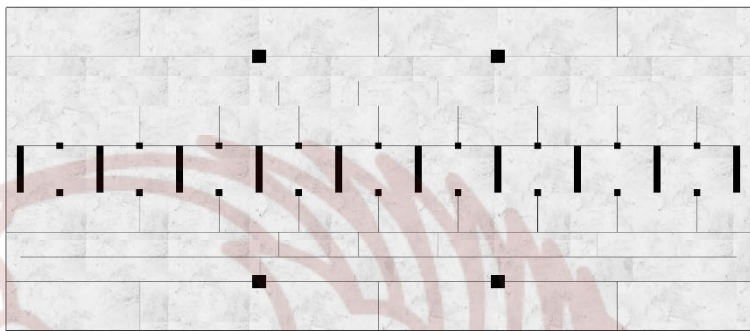
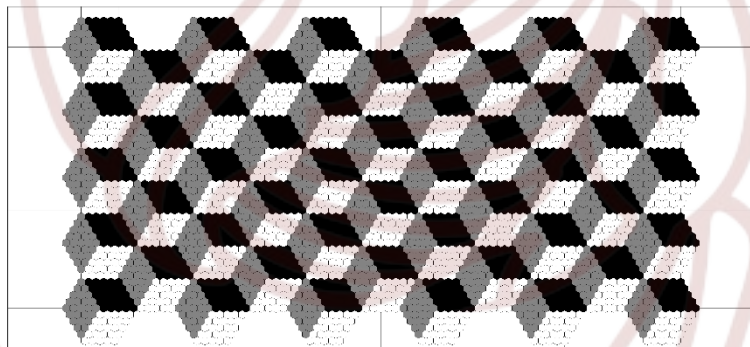
Lantai *Lobby & Memorabilia*

Proses Desain	
Gambar	
Bahan	<ul style="list-style-type: none"> - Yellow Mustard Granite custom ex. Citatah - Nero Assaluto Granite custom ex. Citatah - Statuario Marble custom ex. Italy
Desain Akhir	
Gambar	
Bahan	<ul style="list-style-type: none"> - Yellow Mustard Granite custom ex. Citatah - Nero Assaluto Granite custom ex. Citatah - Statuario Marble custom ex. Italy

Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Proses Desain	****	***	***
Desain Akhir	****	****	***
Analisa	Desain akhir lebih sesuai dengan gaya art deco karena lebih dekoratif dari desain sebelumnya meskipun menggunakan material yang sama		

Tabel 15: Indikator Penilaian Lantai *Lobby & Memorabilia*

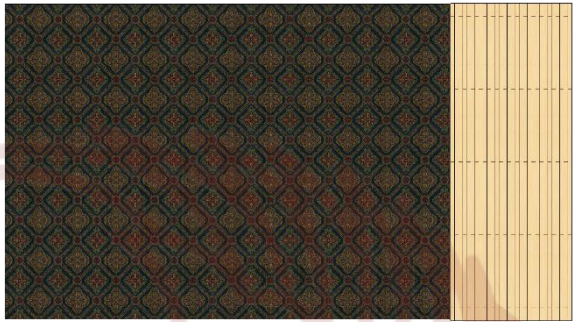

Lantai *Store*

Proses Desain			
Gambar			
Bahan	<ul style="list-style-type: none">- Nero Assaluto Granite custom ex. Citatah- Statuario Marble custom ex. Italy		
Desain Akhir			
Gambar			
Bahan	<ul style="list-style-type: none">- Hexagonal tile 10cm ex. Bistro- Statuario Marble custom ex. Italy- Nero Assaluto Granite custom ex. Citatah		

Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Proses Desain	****	****	***
Desain Akhir	****	****	****
Analisa	Desain akhir lebih ekonomis karena menggunakan material keramik dan sudah sesuai dengan tema.		

Tabel 16: Indikator Penilaian Lantai *Store*

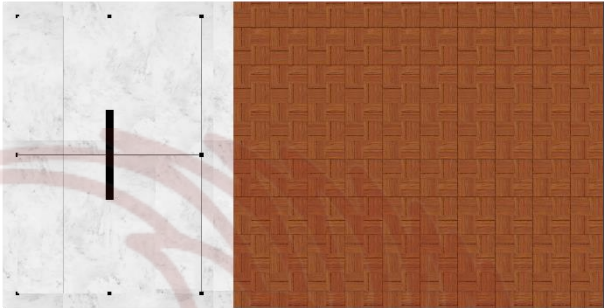

Lantai Ruang Apresiasi

Proses Desain	
Gambar	
Bahan	<ul style="list-style-type: none"> - Parquet Maple 120 x 20 x 2cm ex. Rajawali Parquet - Carpet Geometry Design ex. Ege
Desain Akhir	
Gambar	
Bahan	<ul style="list-style-type: none"> - Parquet Merbau 120 x 20 x 2cm ex. Rajawali Parquet - Carpet Geometry Design ex. Ege

Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Proses Desain	****	****	***
Desain Akhir	****	****	****
Analisa	Pada desain akhir penggunaan parquet merbau lebih ekonomis dibandingkan dengan parquet maple, dan juga warna karpet lebih cerah sehingga membuat ruang apresiasi terlihat lebih luas.		

Tabel 17: Indikator Penilaian Lantai Ruang Apresiasi

Lantai Ruang Penyiaran Radio

Proses Desain	
Gambar	
Bahan	<ul style="list-style-type: none"> - Statuario Marble custom ex. Italy - Nero Assaluto Granite custom ex. Citatah - Parquet Merbau 5 x 20 x 2cm ex. Rajawali Parquet
Desain Akhir	
Gambar	
Bahan	<ul style="list-style-type: none"> - Statuario Marble custom ex. Italy - Nero Assaluto Granite custom ex. Citatah - Parquet Merbau 120 x 20 x 2cm ex. Rajawali Parquet

Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Proses Desain	****	****	***
Desain Akhir	****	****	****
Analisa	Pemasangan parquet pada proses desain lebih rumit sehingga biaya pemasangan lebih mahal dibandingkan biaya pemasangan pada parquet desain akhir.		

Tabel 18: Indikator Penilaian Lantai Ruang Penyiaran Radio

b. Dinding

Dinding merupakan salah satu bagian bangunan yang berfungsi sebagai pemisah dan pembentuk ruang, selain itu dinding juga memiliki peran penting dalam struktur konstruksi bangunan. Dinding mengendalikan bentuk ruang, dinding juga dapat dilihat sebagai penghalang yang merupakan batas sirkulasi, memisahkan satu ruang dengan ruang di sebelahnya dan menyediakan privasi visual maupun akustik bagi pemakainya.²⁰ Dinding merupakan bagian dari bangunan yang dapat melindungi bagian dalam ruangan serta sebagai penopang konstruksi bangunan, selain itu dinding dapat menambah kesan artistik interior. Dilihat dari fungsinya dinding dibedakan menjadi dua hal yaitu:

1) Dinding struktural

- a) *Bearing wall*, dinding yang dibangun untuk menahan tepi dari tumpukan tanah.
- b) *Load bearing wall*, dinding untuk menyokong atau menopang balok, lantai, atap, dsb.
- c) *Foundation wall*, yaitu menopang balok – balok lantai pertama

2) Dinding non-struktural

- a) *Parti wall*, dinding pemisah antara 2 bangunan dan bersandar pada masing-masing bangunan.

²⁰ Francis D.K. Ching, *Ilustrasi desain interior*, (Jakarta: Erlangga, 1996) hal. 180

- b) *Partition wall*, dinding yang dipergunakan untuk pemisah dan pembentuk ruang yang lebih besar dalam ruangan.
- c) *Curtain panel walls*, sebagai pengisi pada suatu konstruksi yang kaku seperti pengisi rangka baja.²¹

Salah satu aspek keindahan dari unsur dinding dalam arsitektur adalah aspek seni.²² Dinding dapat menambah kesan ruang atau dapat membentuk suasana ruang dengan beberapa pengolahan. Ada beberapa cara untuk menghias dinding:

- a) Membuat motif-motif dekorasi dengan digambar, dicat, dicetak, dilukis secara langsung pada dinding.
- b) Dinding ditutup/dilapisi dengan bahan yang ornamental dan memasukkan hiasan-hiasan yang ditempel pada dinding.²³

Selain itu ada suatu cara untuk menghias dinding yaitu dengan menggunakan bahan penutup dinding. Bahan penutup dinding yaitu bahan buatan yang berfungsi untuk melapisi dinding. Berikut ini adalah jenis bahan yang berfungsi sebagai penutup dinding, diantaranya:

- a) Kain : Sutra, tenun, batik.
- b) Gelas : Cermin, kaca.
- c) Batu : Marmer, batu-bata.
- d) Plastik : Fodling door, fiberglass.

²¹ Pamudji Suptandar, *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur* (Jakarta: Djambatan, 1999) hal.147

²² Pamudji Suptandar, *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur* (Jakarta: Djambatan, 1999) hal.143

²³ Suptandar, Pamudji, 1999, 143.

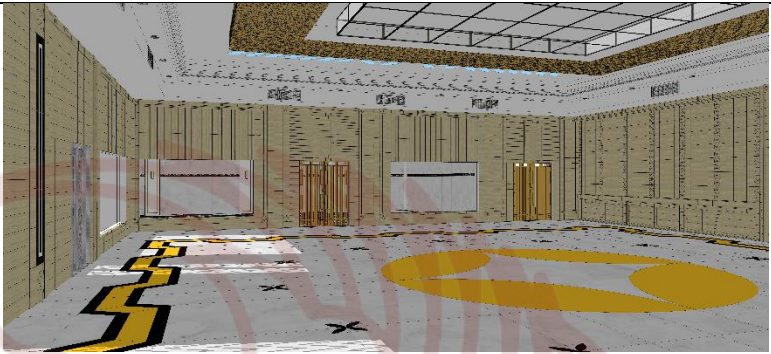
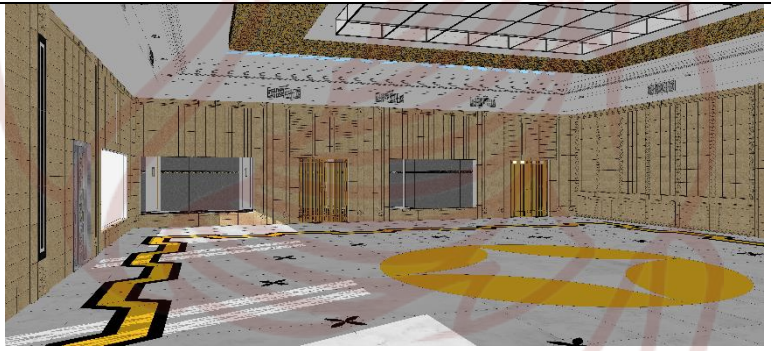
- e) Kayu : Bambu, plywood, hardboard, papan palet.
- f) Cat : Berbagai macam cat tembok.
- g) Metal : Kuningan, alumunium, tembaga, besi, baja.

Dalam pembentukan suasana ruang dan fungsi sebuah ruang harus memperhatikan pemilihan bahan yang baik untuk dinding karena akan sangat berpengaruh pada perancangan tersebut. Hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan bahan untuk dinding sebagai berikut:

- a) Bentuk, bahan, dan fungsi.
- b) Sifat, maintenance, dan penggunaan.
- c) Suasana yang ditimbulkan penutup dinding.

Alternatif desain dinding pada Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta sebagai berikut:

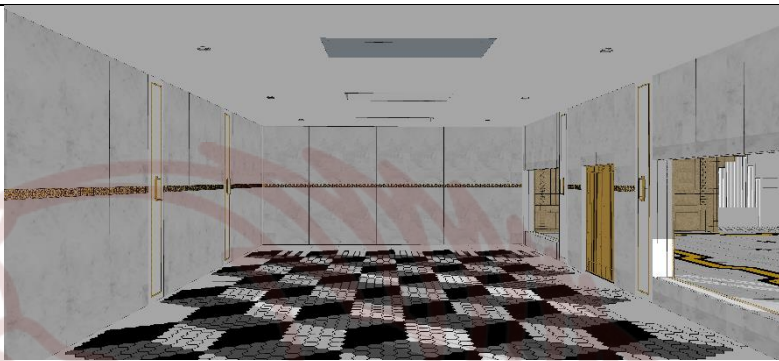
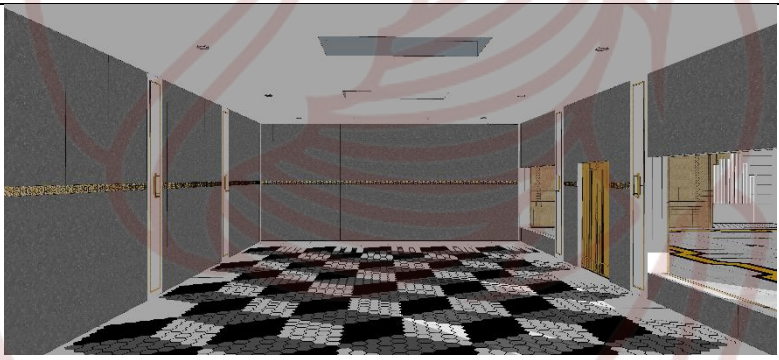
Dinding Lobby & Memorabilia

Proses Desain	
Gambar	
Bahan	- Travertine Roman Silver Marble
Desain Akhir	
Gambar	
Bahan	- Sand Stone Golden Palimo Honed

Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Proses Desain	****	****	***
Desain Akhir	****	****	****
Analisa	Penggunaan sandstone pada desain akhir dirasa lebih sesuai karena selain lebih ekonomis sandstone juga memiliki motif yang lebih sederhana sehingga dapat membuat ruangan tampak lebih luas.		

Tabel 19: Indikator Penilaian Dinding Lobby & Memorabilia

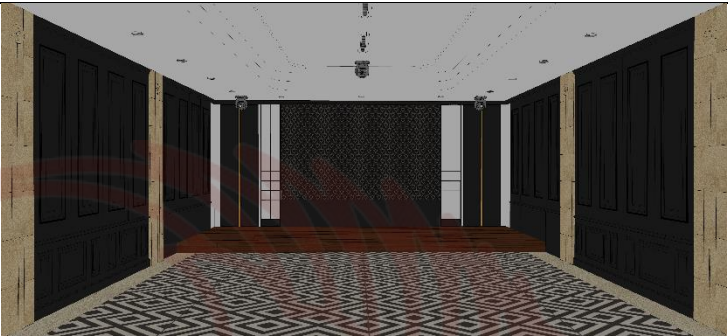
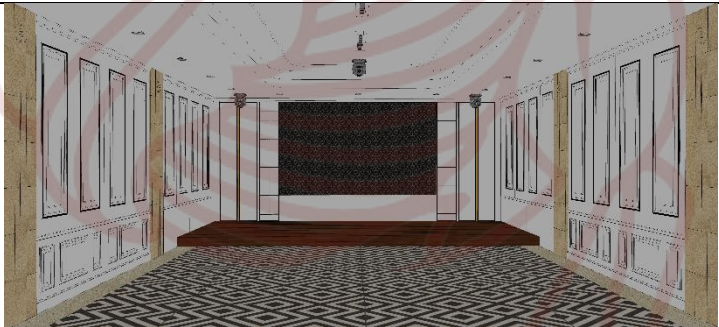
Dinding *Store*

Proses Desain			
Gambar			
Bahan	<ul style="list-style-type: none"> - Carrara White Marble - Laser Cutting Logam Kuningan 		
Desain Akhir			
Gambar			
Bahan	<ul style="list-style-type: none"> - Cicily Grey Marble - Laser Cutting Logam Kuningan 		

Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Proses Desain	****	***	***
Desain Akhir	****	****	***
Analisa	Cicily Grey Marble dipilih karena lebih memberikan kesan dekoratif daripada ruangan		

Tabel 20: Indikator Penilaian Dinding *Store*

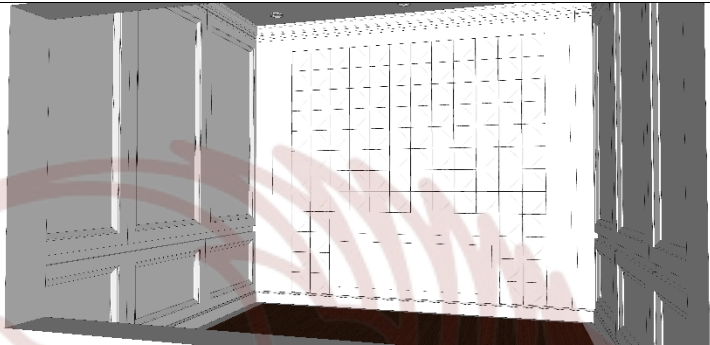
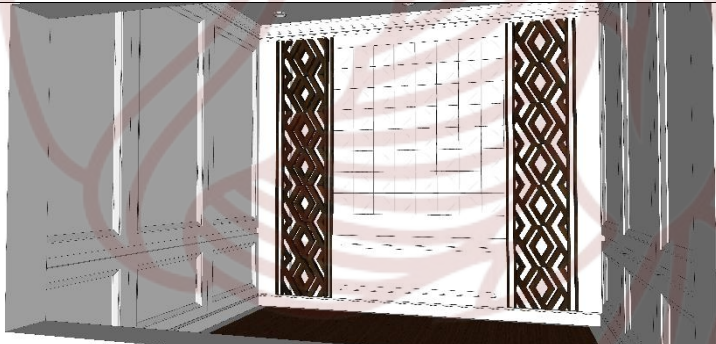
Dinding Ruang Apresiasi

Proses Desain	
Gambar	
Bahan	<ul style="list-style-type: none"> - Sand Stone Golden Palimo Honed - Logam Kuningan - Walpaper Geometry Design - Wall Panel Ebony fin. clear
Desain Akhir	
Gambar	
Bahan	<ul style="list-style-type: none"> - Sand Stone Golden Palimo Honed - Logam Kuningan - Walpaper Geometry Design - Wall Panel Mahogany fin. Duco Putih

Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Proses Desain	****	****	**
Desain Akhir	****	****	****
Analisa	Ruang apresiasi diasumsikan akan mempung banyak orang, sehingga warna terang dipilih agar memberi kesan lebih luas pada ruangan		

Tabel 21: Indikator Penilaian Dinding Ruang Apresiasi

Dinding Ruang Penyiaran Radio

Proses Desain	
Gambar	
Bahan	<ul style="list-style-type: none"> - Wall Panel Mahogany fin. Duco Putih - Accoustic Panel Motif Kawung
Desain Akhir	
Gambar	
Bahan	<ul style="list-style-type: none"> - Wall Panel Mahogany fin. Duco Putih - Accoustic Panel Motif Kawung - Decorative Wall Panel Kayu Sonokeling

Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Proses Desain	****	***	****
Desain Akhir	****	****	****
Analisa	Penambahan decorative wall panel membuat ruang siaran lebih sesuai dengan gaya art deco dan warna gelap kayu sonokeling memberikan aksen pada ruangan.		

Tabel 22: Indikator Penilaian Dinding Ruang Apresiasi

c. Ceiling

Ceiling adalah sebuah bidang (permukaan) yang terletak di atas garis pandang normal manusia, berfungsi sebagai pelindung (penutup) lantai atau atap dan sekaligus sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang ada di bawahnya. Ditinjau dari fungsi, *ceiling* memiliki berbagai kegunaan yang lebih besar dibandingkan dengan unsur - unsur pembentuk ruang (*space*) yang lain (seperti dinding atau lantai). Fungsi ceiling antara lain:

- 1) Pelindung kegiatan manusia dibawahnya.
- 2) Sebagai pembentuk ruang.
- 3) Sebagai bidang penempelan titik-titik lampu, *springkler*, AC, kamera cctv dan lain-lain.
- 4) Perbedaan tinggi dan bentuk ceiling dapat menunjukkan perbedaan visual atau zona-zona dari ruang yang lebih luas, dan orang dapat merasakan adanya perbedaan aktivitas dalam ruang tersebut.
- 5) Sebagai *skylight*, ceiling berfungsi untuk meneruskan cahaya alamiah ke dalam bangunan.
- 6) Sebagai peredam suara/akustik.

Adapun jenis material yang biasa digunakan antara lain:

- 1) *Gypsumboard* merupakan bahan yang mudah dipasang, dapat diwarnai sesuai tema, mudah dibersihkan dan dapat dipasang dengan rangka yang terbuat dari kayu ataupun metal. Bahan ini mempunyai bobot yang ringan dan kemampuan menyerap suara, ketebalan gypsum (9mm, 12mm dan 15mm).

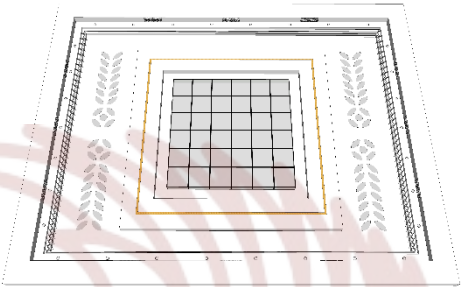
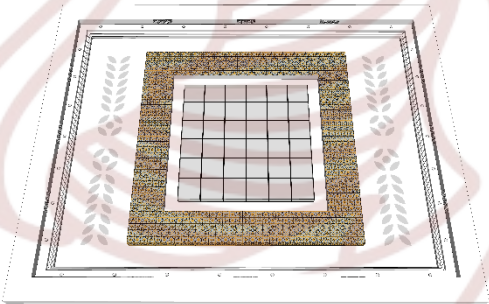
- 2) Multipleks yang digunakan untuk ceiling biasanya dengan ketebalan 4mm. Ukuran standar multipleks adalah 1200mm × 2400mm.²⁴

Adapun Alternatif desain ceiling pada Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta adalah sebagai berikut :



²⁴ Pamudji Suptandar, *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur* (Jakarta: Djembatan, 1999) hal.162-163.

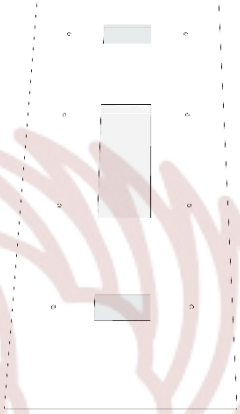
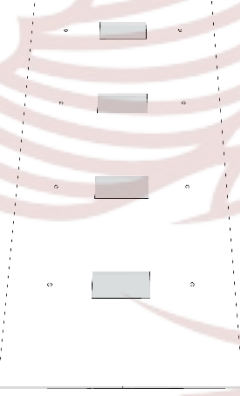
Ceiling Lobby & Memorabilia

Proses Desain	
Gambar	
Bahan	<ul style="list-style-type: none"> - Gypsum Board 9 mm fin. Cat Putih - Akrilik Buram - Logam Kuningan - Plat Alumunium
Desain Akhir	
Gambar	
Bahan	<ul style="list-style-type: none"> - Gypsum Board 9 mm - Akrilik Buram - Cutting Laser Logam Kuningan - Plat Alumunium

Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Proses Desain	****	***	****
Desain Akhir	****	****	***
Analisa	Desain akhir lebih sesuai dengan gaya art deco karena lebih dekoratif dari desain sebelumnya meskipun menggunakan material yang sama		

Tabel 23: Indikator Penilaian *Ceiling Lobby & Memorabilia*

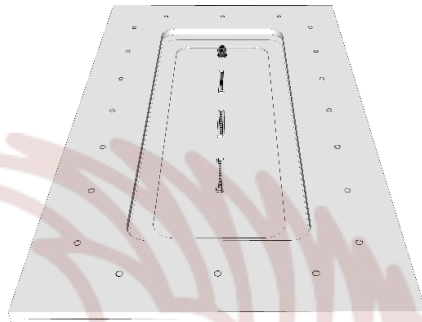
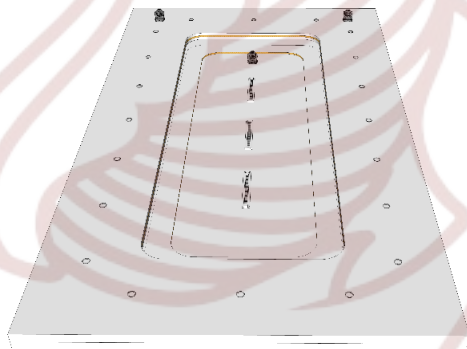
Ceiling Store

Proses Desain	
Gambar	
Bahan	- Gypsum Board 9 mm - Akrilik Buram
Desain Terpilih	
Gambar	
Bahan	- Gypsum Board 9 mm - Akrilik Buram

Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Proses Desain	****	***	****
Desain Akhir	****	****	****
Analisa	Desain akhir sesuai dengan ciri art deco yaitu berpola geometris		

Tabel 24: Indikator Penilaian *Ceiling Store*

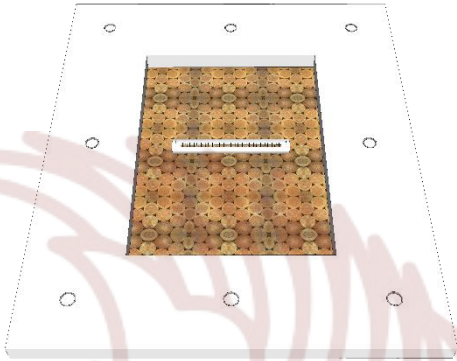
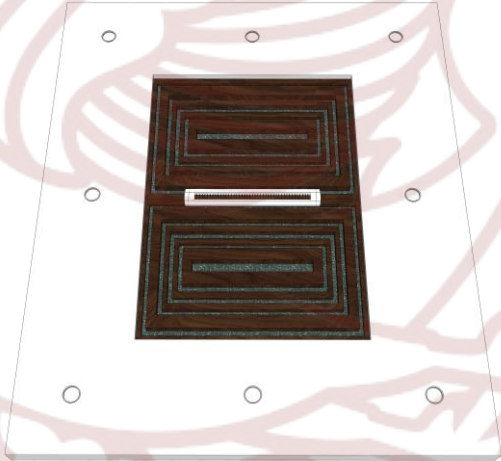
Ceiling Ruang Apresiasi

Proses Desain	
Gambar	
Bahan	<ul style="list-style-type: none">- Gypsum Board 9 mm- Akrilik Buram
Desain Akhir	
Gambar	
Bahan	<ul style="list-style-type: none">- Gypsum Board 9 mm- Akrilik Buram- Logam Kuningan

Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Proses Desain	***	***	***
Desain Akhir	****	****	***
Analisa	Desain akhir lebih dekoratif dengan aksen yang diberikan oleh logam kuningan, dengan tambahan dua head moving light membuatnya sebagai ruang apresiasi lebih maksimal.		

Tabel 25: Indikator Penilaian *Ceiling* Ruang Apresiasi

Ceiling Ruang Penyiaran Radio


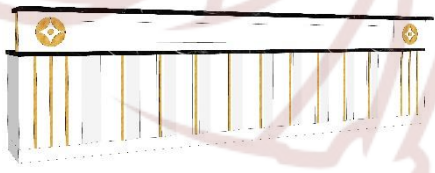
Proses Desain	
Gambar	
Bahan	<ul style="list-style-type: none"> - Gypsum Board 9 mm - Akrilik Buram - Recycle Kayu
Desain Akhir	
Gambar	
Bahan	<ul style="list-style-type: none"> - Gypsum Board 9 mm - Akrilik Buram - Accoustic Panel

Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Proses Desain	***	***	****
Desain Akhir	****	****	****
Analisa	Desain akhir akan berfungsi lebih maksimal sebagai ruang siaran karena menggunakan acoustic panel		



Tabel 26: Indikator Penilaian *Ceiling* Ruang Penyiaran Radio

3. Konsep Elemen Pengisi Ruang

Elemen pengisi ruang adalah hal yang sangat penting dalam suatu peracancang interior. Elemen pengisi ruang sangat mempengaruhi terciptanya gaya desain yang diinginkan, maka dari itu elemen pengisi ruang harus sesuai dengan gaya yang akan di aplikasikan pada ruangan tersebut, diantaranya adalah furniture dan aksesoris interior. Furniture yang baik adalah yang memenuhi standar ergonomi agar pengguna merasa aman dan nyaman saat menggunakan furniture tersebut. Berikut ini adalah furniture yang diaplikasikan pada Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta dengan mengaplikasikan gaya *art deco* dan motif Kawung berserta alternatifnya.

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
<ul style="list-style-type: none"> - Plywood 18mm - Carrara White Marble - Hpl 		<ul style="list-style-type: none"> - Nero Marquina Marble - Logam Kuningan - Kaca Es 3mm - Kayu jati fin. Duco Putih 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Alternatif 1	*****	***	***
Alternatif 2	*****	*****	***
Analisa	Desain pada Alternatif 2 lebih sesuai dengan gaya <i>art deco</i> dan lebih kuat dibandingkan desain alternative 1		

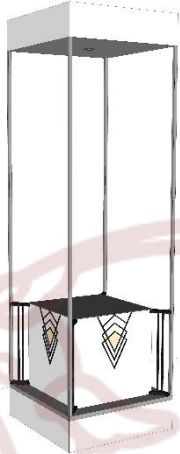
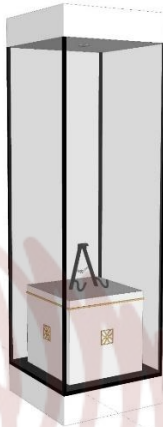
Tabel 27: Indikator Penilaian *Receptionist Table*

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
<ul style="list-style-type: none"> - Kayu Jati Fin. Duco - Logam Kuningan - Flamed Maple Wood 		<ul style="list-style-type: none"> - Nero Marquina Marble - Logam Kuningan 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Alternatif 1	****	****	***
Alternatif 2	****	****	****
Analisa	Desain pada alternative 2 terlihat lebih dekoratif daripada dedain alternative 1		



Tabel 28: Indikator Penilaian *Console Table*

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
<ul style="list-style-type: none"> - Fabric - Foam - Steel fin. Powder Coating 		<ul style="list-style-type: none"> - Oscar - Foam - Steel fin. Powder Coating 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Alternatif 1	***	****	***
Alternatif 2	****	****	***
Analisa	Alternatif 2 dipilih karena memberikan kenyamanan yang lebih baik daripada alternative 1.		


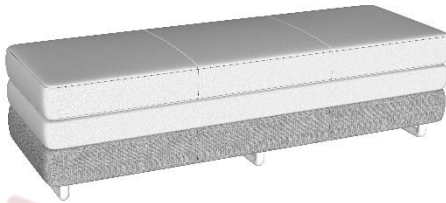
Tabel 29: Indikator Penilaian *Office Chair*

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
<ul style="list-style-type: none"> - Kaca 5 mm - Kayu jati fin. Duco Putih & Hitam - Besi Fin. Powder Coating 		<ul style="list-style-type: none"> - Logam Kuningan - Kaca 5 mm - Kayu jati fin. Duco Putih & Hitam - Besi Fin. Powder Coating 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Alternatif 1	****	***	***
Alternatif 2	****	****	****
Analisa	Alternatif 2 lebih sesuai dengan ide perancangan karena terdapat aksen motif kawung pada desainnya.		

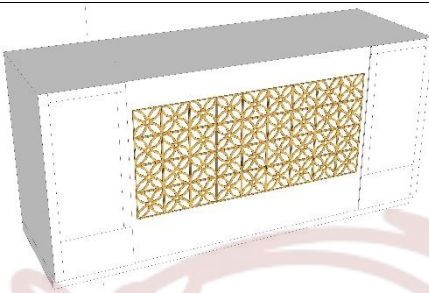
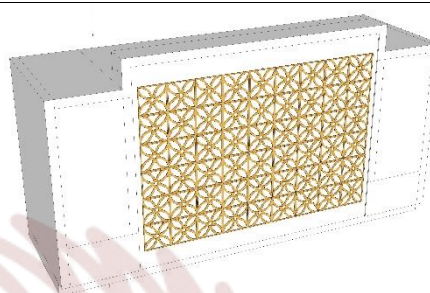
Tabel 30: Indikator Penilaian Vitrin 1

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
<ul style="list-style-type: none"> - Logam Kuningan - Kaca 5 mm - Kayu jati fin. Duco Putih & Hitam - Besi Fin. Powder Coating 		<ul style="list-style-type: none"> - Logam Kuningan - Kaca 5 mm - Kayu jati fin. Duco Putih & Hitam - Besi Fin. Powder Coating 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Alternatif 1	****	***	****
Alternatif 2	****	****	****
Analisa	Desain pada alternative 2 lebih menyesuaikan dengan tema dan furniture lainnya.		

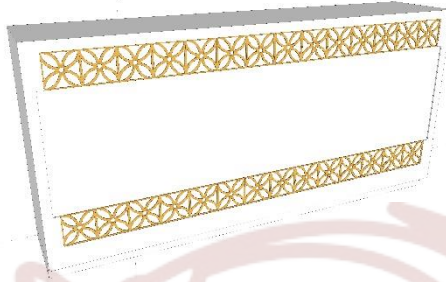
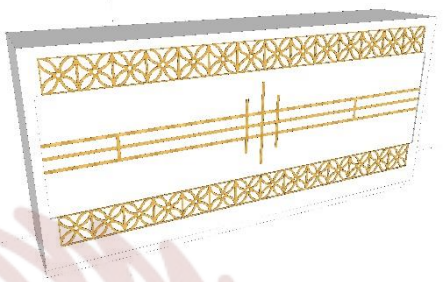
Tabel 31: Indikator Penilaian Vitrin 2

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
<ul style="list-style-type: none"> - Fabric - Foam - Kayu Jati Fin. Duco 		<ul style="list-style-type: none"> - Fabric - Foam - Kayu Jati - Besi Fin. Powder Coating 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Alternatif 1	***	****	***
Alternatif 2	****	****	****
Analisa	Desain alternative 2 lebih fungsional karena dapat digunakan 2 arah.		


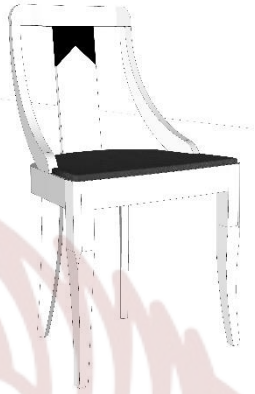
Tabel 32: Indikator Penilaian *Bench*

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
<ul style="list-style-type: none"> - Logam Kuningan - Kayu jati fin. Duco Putih 		<ul style="list-style-type: none"> - Logam Kuningan - Kayu jati fin. Duco Putih 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Alternatif 1	*****	***	***
Alternatif 2	*****	*****	*****
Analisa	Desain pada alternative 2 lebih dekoratif dengan adanya tonjolan pada <i>top tablenya</i> .		



Tabel 33: Indikator Penilaian *Security Table*

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
<ul style="list-style-type: none"> - Logam Kuningan - Kayu jati fin. Duco Putih 		<ul style="list-style-type: none"> - Logam Kuningan - Kayu jati fin. Duco Putih 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Alternatif 1	****	***	****
Alternatif 2	****	****	****
Analisa	Desain pada alternative 2 lebih sesuai dengan tema karena lebih dekoratif.		



Tabel 34: Indikator Penilaian *Storage*

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
<ul style="list-style-type: none"> - Kayu jati fin. Duco Putih - Fabric - Foam - Logam Kuningan 		<ul style="list-style-type: none"> - Kayu jati fin. Duco Putih - Fabric - Foam 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Alternatif 1	***	****	***
Alternatif 2	****	****	****
Analisa	Alternatif 2 dipilih karena dimensi pada desain tersebut tidak memakan tempat seperti halnya desain alternative 1.		

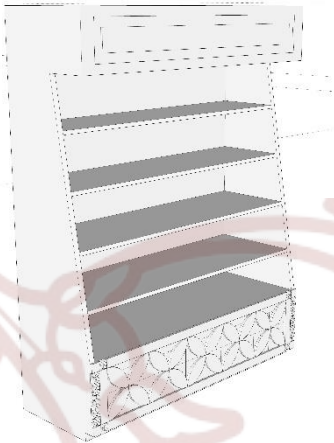
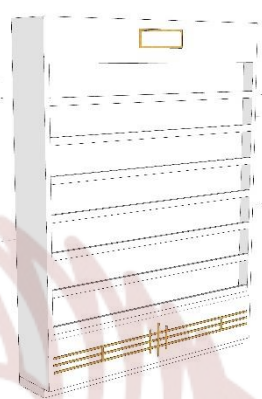
Tabel 35: Indikator Penilaian *Audience Chair*

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
<ul style="list-style-type: none"> - Kayu Eboni - Foam - Fabric 		<ul style="list-style-type: none"> - Kayu Jati - Foam - Fabric 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Alternatif 1	****	****	****
Alternatif 2	****	****	****
Analisa	Desain pada alternative 2 lebih sesuai dengan sofa.		

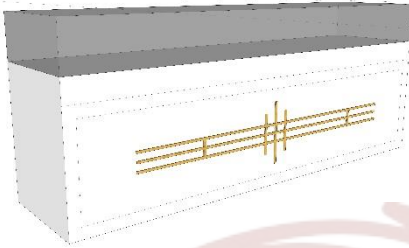
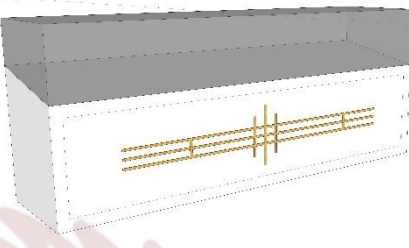
Tabel 36: Indikator Penilaian *Arm Chair*

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
<ul style="list-style-type: none"> - Kayu Jati - Foam - Fabric 		<ul style="list-style-type: none"> - Kayu Jati - Foam - Fabric - Besi Fin. Powder Coating 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Alternatif 1	***	****	***
Alternatif 2	****	****	***
Analisa	Desain alternative 2 dapat mengakomodasi lebih banyak orang.		


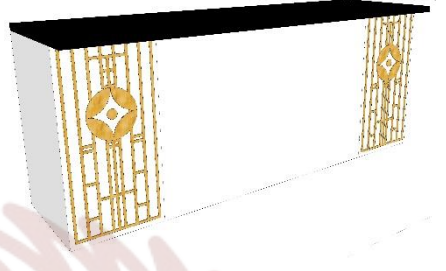
Tabel 37: Indikator Penilaian *Sofa*

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
- Kayu jati fin. Duco Putih		- Logam Kuningan - Kayu jati fin. Duco Putih	
Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	****	****	****
Analisa	Desain alternative 2 lebih sesuai dengan gaya art deco dan tidak memakan banyak tempat.		

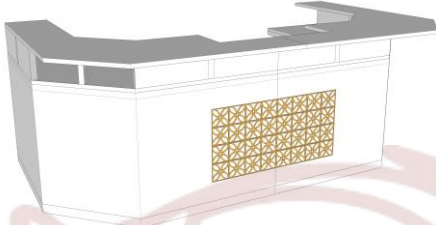

Tabel 38: Indikator Penilaian *Product Display 1*

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
<ul style="list-style-type: none"> - Logam Kuningan - Kayu jati fin. Duco Putih - Kaca 5mm 		<ul style="list-style-type: none"> - Logam Kuningan - Kayu jati fin. Duco Putih - Kaca 5mm 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Alternatif 1	***	****	****
Alternatif 2	****	****	****
Analisa	Desain alternative 2 lebih fungsional sebagai tempat <i>display</i> karena barang yang dipasang akan lebih mudah terlihat.		



Tabel 39: Indikator Penilaian *Product Display* 2

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
<ul style="list-style-type: none"> - Nero Marquina Marble - Logam Kuningan - Kayu Jati fin. Duco Putih - Besi Fin. Powder Coating 		<ul style="list-style-type: none"> - Nero Marquina Marble - Logam Kuningan - Kayu Jati fin. Duco Putih 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Alternatif 1	****	****	****
Alternatif 2	****	****	****
Analisa	Desain alternative 2 terlihat lebih <i>lux</i> daripada desain alternative 1.		

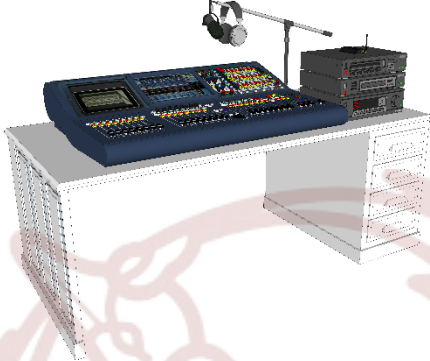
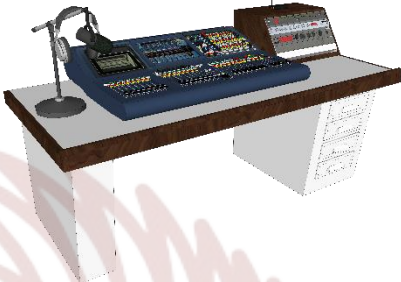
Tabel 40: Indikator Penilaian *Chashier Table*

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
<ul style="list-style-type: none"> - Logam Kuningan - Kayu Jati fin. Duco Putih - Akrilik 		<ul style="list-style-type: none"> - Kayu Sonokeling - Logam Kuningan - Kayu Jati fin. Duco Putih - Akrilik 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Alternatif 1	****	****	****
Alternatif 2	****	****	****
Analisa	Desain alternative 2 terlihat lebih sesuai untuk di terapkan pada ruang penyiaran daripada desain alternative 1.		

Tabel 41: Indikator Penilaian *Broadcast Table*

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
<ul style="list-style-type: none"> - Fabric - Foam - Steel fin. Powder Coating 		<ul style="list-style-type: none"> - Fabric - Foam - Stainless Steel. 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Alternatif 1	***	***	****
Alternatif 2	****	****	****
Analisa	Alternatif 2 dipilih karena memberikan kenyamanan yang lebih baik daripada alternative 1.		

Tabel 42: Indikator Penilaian *Stool*

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
<ul style="list-style-type: none"> - Fabric - Foam - Steel fin. Powder Coating 		<ul style="list-style-type: none"> - Fabric - Foam - Stainless Steel. 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Ekonomis
Alternatif 1	***	*****	*****
Alternatif 2	*****	*****	***
Analisa	Alternatif 2 dipilih karena lebih fungsional daripada alternatif 1.		

Tabel 43: Indikator Penilaian *Control Table*

Berikut ini adalah kebutuhan furniture pada setiap ruang yang di rancang.

No	Nama Ruang	Nama Furniture	Ukuran
1	Lobby & Memorabilia	<i>Receptionist Table</i>	385 x 80 x 105cm
		<i>Console Table</i>	200 x 60 x 80cm
		<i>Office Chair</i>	64 x 66 x 88cm
		<i>Vitrin 1</i>	80 x 80 x 270cm
		<i>Vitrin 2</i>	200 x 60 x 270cm
		<i>Bench</i>	150 x 50 x 40cm
		<i>Storage</i>	150 x 30 x 72cm
		<i>Security Table</i>	150 x 50 x 82cm
2	Store	<i>Product Display 1</i>	150 x 30 x 200cm
		<i>Product Display 2</i>	200 x 50 x 80cm
		<i>Chashier Table</i>	200 x 40 x 80cm
		<i>Office Chair</i>	64 x 66 x 88cm
3	Ruang Apresiasi	<i>Audience Chair</i>	47 x 41 x 83cm
		<i>Arm Chair</i>	86 x 87 x 88cm
		<i>Sofa</i>	335 x 180 x 78cm
4	Ruang Penyiaran Radio	<i>Broadcast Table</i>	240 x 145 x 90cm
		<i>Office Chair</i>	64 x 66 x 88cm
		<i>Stool</i>	d=45 x 60cm
		<i>Control Table</i>	220 x 100 x 76cm

Tabel 44: Kebutuhan Furniture Pada Setiap Ruang yang di Rancang


4. Konsep Pengkondisian Ruang

Pengkondisian ruang atau sistem lingkungan interior adalah komponen pada setiap bangunan karena menyediakan pada pemakainya udara, visual, suara, dan pembuangan yang dibutuhkan untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan. Sistem-sistem tersebut harus dirancang dan ditata tidak hanya agar berfungsi baik. Sistem tersebut harus dikoordinasikan dengan sistem struktur bangunannya. Ini membutuhkan pengetahuan dan keahlian insinyur dan arsitek profesional. Meskipun demikian, perancang interior harus sadar bahwa sistem-sistem itu ada



dan tahu bagaimana sistem-sistem tersebut mempengaruhi kualitas lingkungan interiornya.²⁵

a. Penghawaan

Pada Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta ini akan menggunakan dua penghawaan yaitu alami dan buatan. Penghawaan ini sesuai dengan kebutuhan aktivitas yang diharapkan untuk mencapai tujuan kesehatan dan kenyamanan dalam ruang. Pada penghawaan buatan akan menggunakan AC central dan AC split dengan kapasitas berdasarkan keluasan ruang. Selain itu untuk membantu mempercepat aliran udara dan bau maka dipasang juga sebuah *exhaust fan* pada ruang-ruang tertentu yang membutuhkan.

Jenis Penghawaan	Gambar	Penerapan Ruang
AC Split		<ul style="list-style-type: none">- Store- Ruang Apresiasi- Studio Radio

²⁵ Francis D.K. Ching, *Ilustrasi desain interior*, (Jakarta: Erlangga, 1996) hal. 278

AC Central	 	- Area <i>Lobby & Memorabilia</i>
------------	---	---------------------------------------






Tabel 45: Jenis Penghawaan Buatan yang Diaplikasikan

b. Pencahayaan

Pencahayaan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam suatu perancangan ruang, karena dapat memberikan kesan tertentu dari efek – efek pencahayaan yang diciptakan. Dalam menciptakan pencahayaan terdapat dua jenis pencahayaan berdasarkan jenisnya yaitu:

- 1) Pencahayaan alami (*Natural lighting*): Yaitu pencahayaan yang dihasilkan oleh alam, misalnya sinar matahari. Pencahayaan alami dari sinar matahari tidak dapat dimanfaatkan sepanjang hari, sebagai contoh matahari hanya dapat dimanfaatkan pada saat siang hari saja melalui jendela, pintu kaca, dan *skylight*.
- 2) Pencahayaan buatan (*Artificial lighting*): yaitu sumber pencahayaan yang berasal dari manusia. Misalnya lampu, lampu saat ini telah mengalami banyak perkembangan.

Pada Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta lebih banyak menggunakan jenis pencahayaan buatan, diantaranya:

Lampu	Armatur	Penerapan Ruang
 <p>LyteCaster LED Downlight 14W Ex. Philips</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Area <i>Lobby & Memorabilia</i> - Ruang Apresiasi - <i>Store</i> - Ruang Penyiaran Radio
 <p>Flourescent TL 16 Watt Maste TL-D Eco Ex. Philips</p>	 <p>Akrilik Buram</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Area <i>Lobby & Memorabilia</i> - <i>Store</i>
 <p>Flourescent TL 16 Watt Maste TL-D Eco Ex. Philips</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Area <i>Lobby & Memorabilia</i> - <i>Store</i>

 <p>ADJ INN650 Inno Spot Pro High Output 80 Watt LED</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Ruang Apresiasi
 <p>LED Strip Light 12 V 380 Lumens/ft</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Area <i>Lobby & Memorabilia</i> - <i>Store</i>


Tabel 46: Jenis Pencahayaan Buatan yang Diaplikasikan

c. Akustik

Sistem tata suara perlu direncanakan untuk memberikan fasilitas kelengkapan pada bangunan. Tata suara ini dapat berupa *background music* dan *announcing system (public address)* yang berfungsi sebagai penghias keheningan ruangan atau jika terdapat pengumuman - pengumuman tertentu. Selain itu juga terdapat sistem untuk *car call*, bagi bangunan - bangunan umum. Peralatan dari sistem tata suara tersebut dapat berupa

*microphone, cassate, deck, mix amplifier, speaker, speaker selector switch, volume control dan horn speaker.*²⁶

Berikut peralatan sistem tata suara yang akan diaplikasikan pada Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta:

Microphone	
Alat alat ini sebaiknya diletakkan pada suatu tempat yang aman, strategis dan gampang di jangkau serta tidak mengganggu ruangan. dalam perancangan interior sebaiknya alat alat ini diletakkan di reception desk atau diletakkan pada suatu ruangan khusus yang dekat dengan reception desk yang ditangani oleh operator. ²⁷	
Gambar	Penempatan Ruang
	<i>Lobby & Memorabilia</i>

²⁶ Dwi Tangoro, *Utilitas Bangunan*, (Jakarta: UI-Press, 2000) hal 93

²⁷ Dwi Tangoro, *Utilitas Bangunan*, (Jakarta: UI-Press, 2000), hal 94

Speaker Sound Pressure	
Peletakkan speaker ini sangat mempengaruhi rencana langit - langit dari ruangan umum ataupun ruangan kantor, oleh karena itu harus diperhatikan letak speaker satu terhadap lainnya sehingga suara yang dihasilkan dapat dinikmati dengan baik. ²⁸	
Gambar	Penempatan Ruang
	Lobby & Memorabilia Store Ruang Apresiasi,
Live Sound Packages	
Berfungsi sebagai penunjang kebutuhan akustik saat berlansungnya pertunjukan.	
Gambar	Penempatan
	Ruang Apresiasi

Tabel 47: Jenis Sistem Akustik yang Diaplikasikan

²⁸ Dwi Tangoro, *Utilitas Bangunan*, (Jakarta: UI-Press, 2000), hal 93

d. Keamanan

Sistem keamanan sangat penting dalam suatu perencanaan interior agar pengguna merasa aman dan nyaman saat memakai ruangan tersebut dan dapat mengantisipasi kejadian yang tidak diinginkan, maka suatu perencanaan harus memperhatikan beberapa faktor yang dapat menanggulangi kemungkinan tersebut antara lain:

1) Faktor Kebakaran

Kebakaran mungkin saja terjadi dalam suatu ruangan ketika adanya unsur api yang tidak sengaja membakar salah satu benda yang akhirnya api dapat membesar atau terjadinya hubungan arus pendek listrik yang dapat menimbulkan kebakaran. Pada Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta akan menggunakan *smoke detector*, *sprinkler*, dan APAR pada seluruh ruangan agar dapat mengantisipasi terjadinya kebakaran.

Smoke Detector Fire Alarm Secutron


Smoke Detector Fire Alarm Secutron ini tidak hanya mendeteksi asap kebakaran dengan baik, tetapi juga akan menerima input berupa sinyal elektrik yang akan diteruskan dan diterima oleh panel kontrol. Setelah diterima oleh panel kontrol fire alarm, maka sistem akan aktif dan memberikan peringatan bahaya kebakaran. Sehingga para penghuni bangunan atau gedung tersebut dapat segera melarikan diri, melakukan tindakan pemadaman, atau mengurangi volume api yang mungkin dapat mencegah terjadinya bahaya kebakaran yang lebih besar.

Gambar	Penerapan Ruang
	<i>Area Lobby & Memorabilia Store</i> Ruang Apresiasi Ruang Penyiaran Radio

Sprinkler

Merupakan alat pemadam kebakaran dalam suatu jaringan saluran yang dilengkapi dengan kepala penyiraman. Terdapat beberapa jenis senyawa yang biasa digunakan sebagai material pemadam untuk sprinkler. Yaitu air, foam AFF (Aqueous Film Forming), dan Dry powder.

Gambar	Penerapan Ruang
	<i>Area Lobby & Memorabilia Store</i> Ruang Apresiasi

APAR	
Dikenal juga dengan istilah <i>portable fire extinguisher</i> . Alat pemadam api ini disebut portable karena bentuknya yang kecil dan praktis sehingga mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana. APAR dapat berisi karbondioksida, <i>foam AFF (Aqueous Film Forming)</i> , dan <i>dry chemical powder</i> .	
Gambar	Penerapan Ruang
	Area Lobby & Memorabilia Store Ruang Apresiasi Ruang Penyiaran Radio


Tabel 48: Jenis Sistem Keamanan Kebakaran yang Diaplikasikan

2) Faktor Keamanan

Selain faktor kebakaran yang mungkin terjadi adalah adanya tindak kriminal di suatu ruangan seperti perampokan dan pencurian, untuk mengantisipasi hal tersebut suatu ruang harus terpasang CCTV di sudut tertentu agar semua tindak kriminal dapat terekam didalam CCTV yang nantinya dapat dilaporkan kepada pihak yang berwajib. Dalam Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta ini menggunakan CCTV jenis *PTZ Camera*.

PTZ

adalah singkatan dari PAN TILT ZOOM, PAN kemampuan kamera untuk dapat bergerak ke kiri dan ke kanan, TILT kemampuan kamera dapat bergerak ke atas dan kebawah, ZOOM kemampuan kamera untuk memperbesar gambar hingga beberapa kali lipat, jenis kamera PTZ biasa digunakan untuk memantau wilayah yang luas dengan menggunakan 1 kamera, ini memudahkan pengawas CCTV dalam memonitoring dengan menggunakan 1 kamera, karena PTZ camera dapat berputar otomatis atau secara manual digerakan melalui *controller*. Selain CCTV, peran satpam sangat dibutuhkan dalam menjaga keamanan dan ketertiban suatu ruang agar pengguna merasa aman dan nyaman.

Gambar	Penerapan Ruang
 Samsung-SCP-3120P-ptz	Area Lobby & Memorabilia <i>Store</i> Ruang Apresiasi Ruang Penyiaran Radio

Tabel 49: Jenis Sistem Keamanan Kriminal yang Diaplikasikan

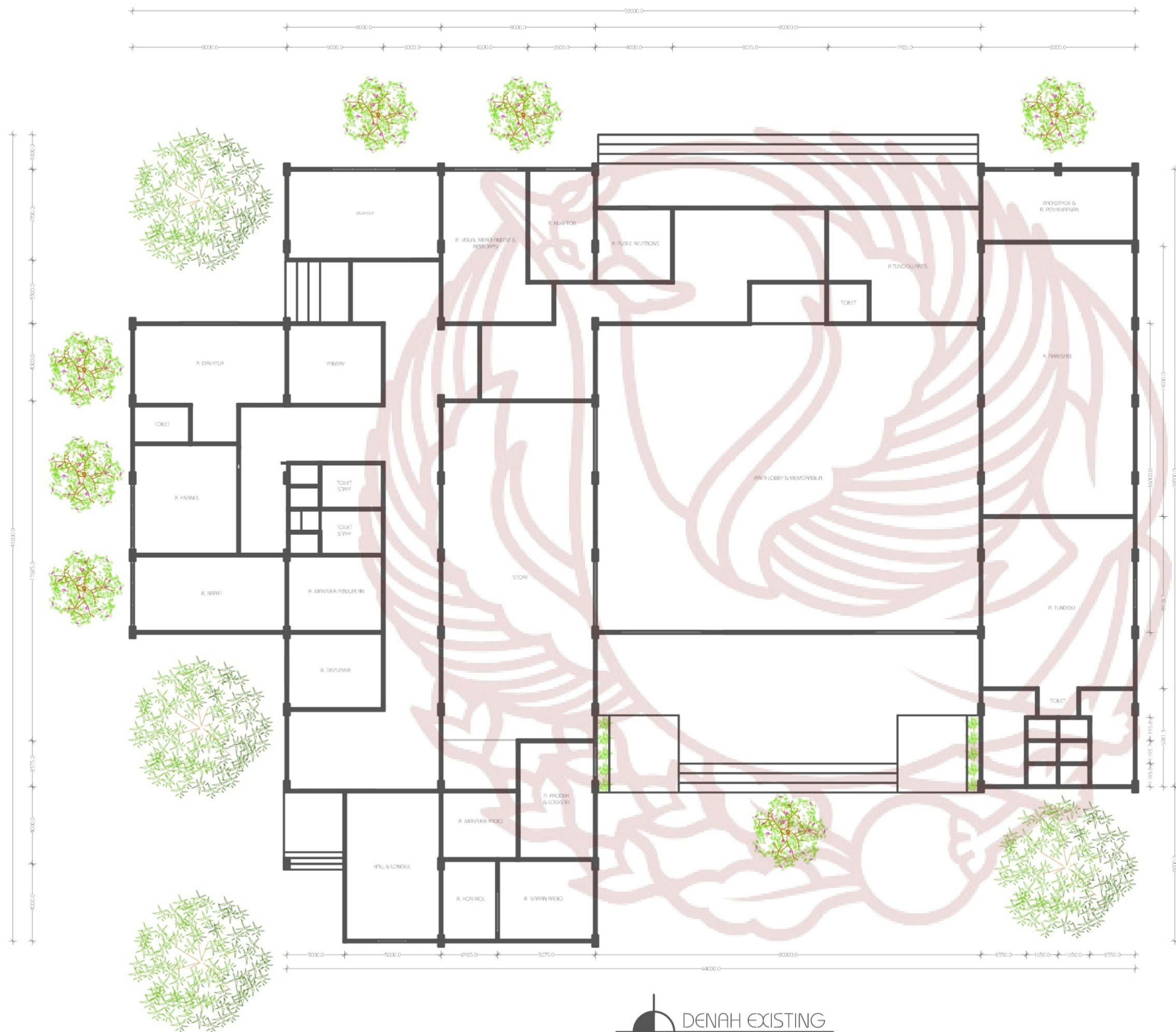
BAB IV

HASIL DESAIN

Hasil desain merupakan desain akhir yang diperoleh dari mulai pembahasan analisis landasan penciptaan, metode penciptaan, dasar pemikiran desain hingga terciptanya sebuah transformasi desain. Desain pada Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta dibatasi pada ruang garap *Lobby & Memorabilia*, Toko/*Store*, Ruang Apresiasi dan Ruang Penyiaran Radio. Penyajian hasil desain pada bab ini meliputi:

1. Gambar Denah Existing.
2. Gambar Rencana Layout.
3. Gambar Rencana Lantai.
4. Gambar Rencana Ceiling.
5. Gambar Potongan.
6. Gambar Detail Konstruksi Interior.
7. Gambar Desain Mebel dan Konstruksi Mebel.
8. Gambar Perspektif.
9. Skema Bahan.

Berikut ini merupakan hasil dan penerapan desain Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta.



DENAH EXISTING
skala 1:50



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

PROGRAM STUDI

DESAIN INTERIOR

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA

R. Gasta M. J.

NIM

12150131

JUDUL TUGAS AKHIR



PERANCANGAN INTERIOR OMAH
BLUES DI SURAKARTA

GAMBAR KERJA

DENAH EXISTING

SKALA

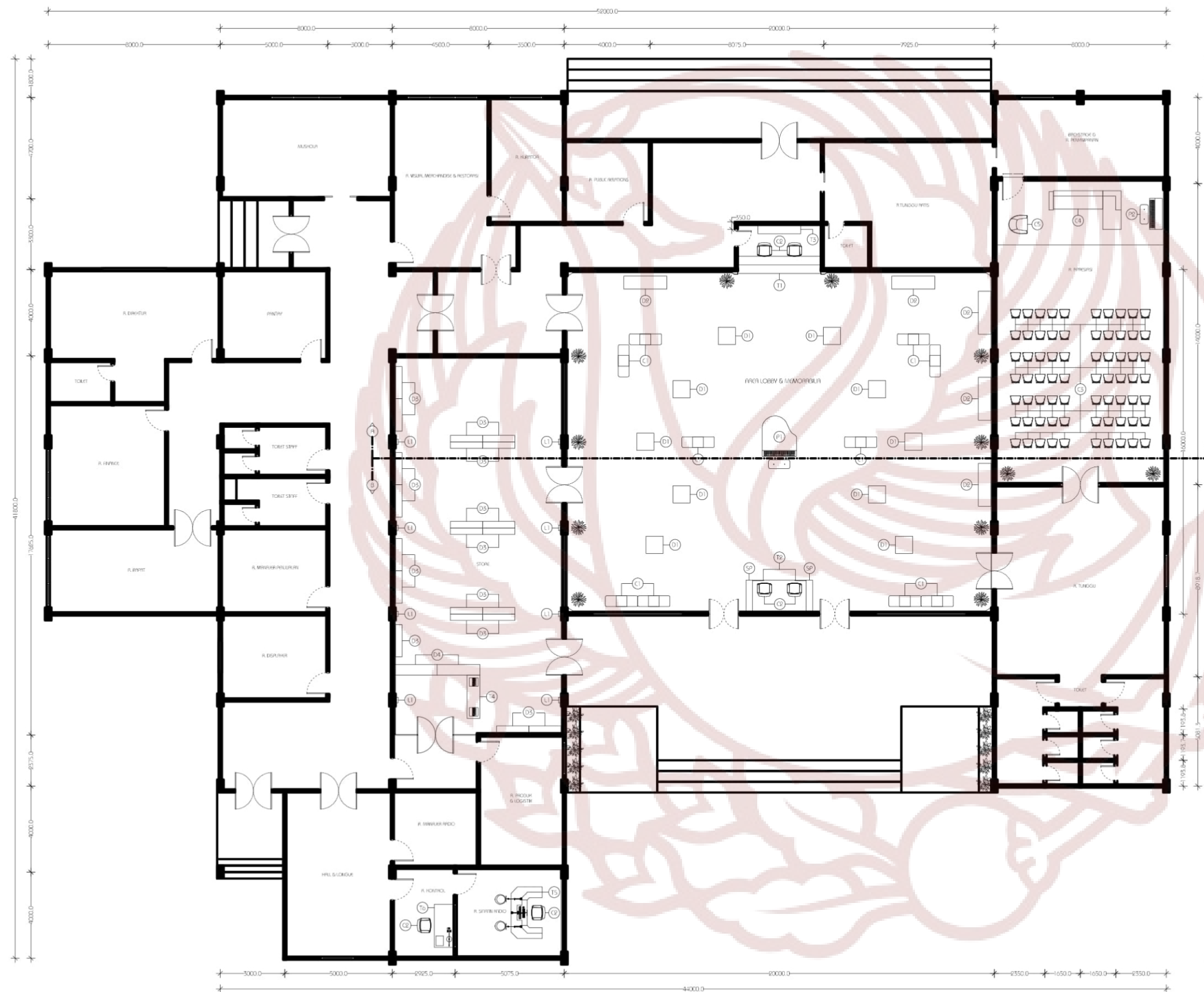
1:50

DOSEN PEMBIMBING

Ahmad Fajar A. S.Sn., M.Sn.

NILAI PARAF

CATATAN



LAYOUT
skala 1:50



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

PROGRAM STUDI

DESAIN INTERIOR

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA

R. Gasta M. J.

NIM

12150131

JUDUL TUGAS AKHIR



PERANCANGAN INTERIOR OMAH
BLUES DI SURAKARTA

GAMBAR KERJA

LAYOUT

SKALA

1:50

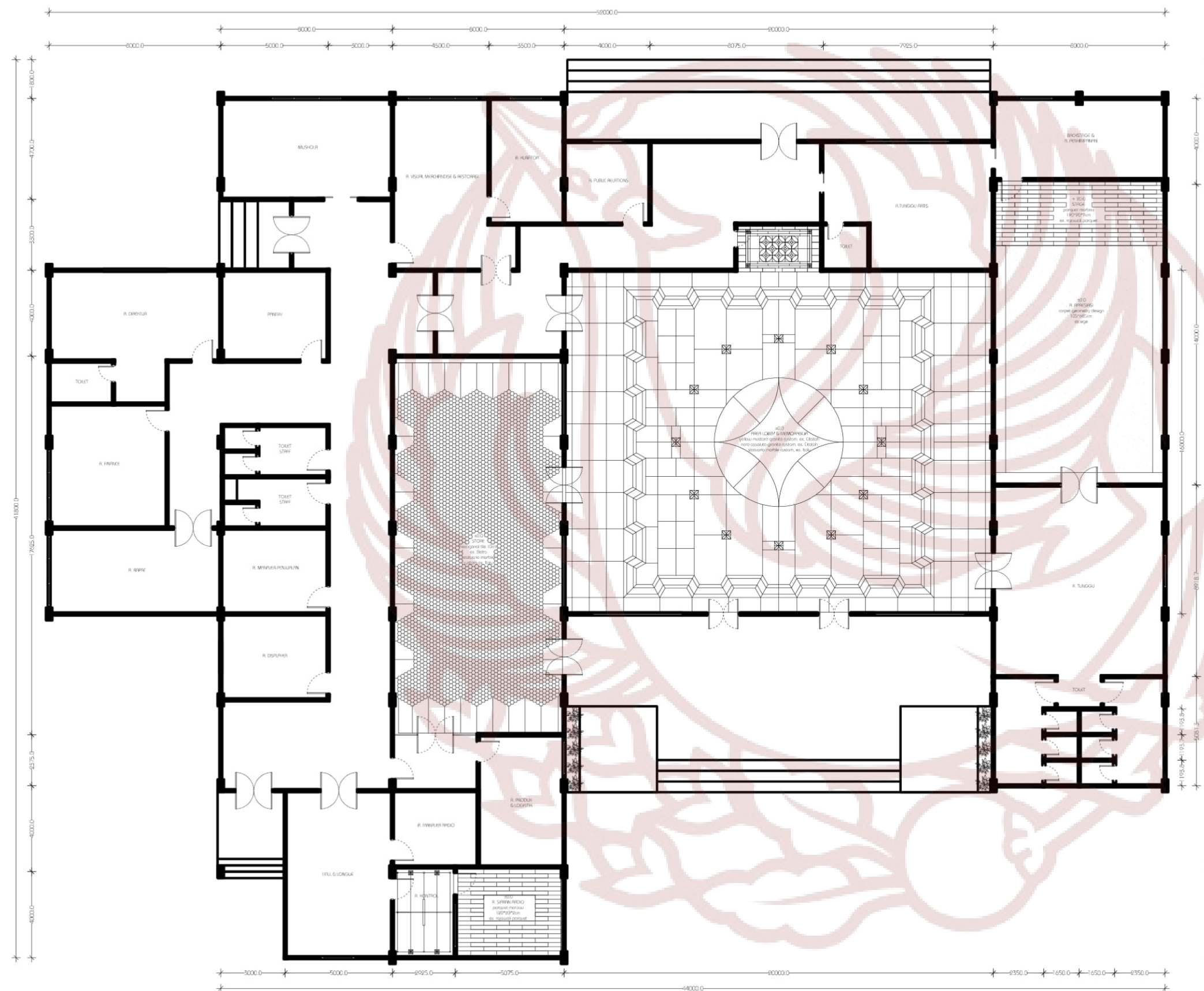
DOSEN PEMBIMBING

Ahmad Fajar A. S.Sn., M.Sn.

NILAI

PARAF

CATATAN



FLOOR PLAN
skala 1:50



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

PROGRAM STUDI

DESAIN INTERIOR

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA

R. Gasta M. J.

NIM

12150131

JUDUL TUGAS AKHIR



PERANCANGAN INTERIOR OMAH
BLUES DI SURAKARTA

GAMBAR KERJA

FLOOR PLAN

SKALA

1:50

DOSEN PEMBIMBING

Ahmad Fajar A. S.Sn., M.Sn.

NILAI

PARAF

CATATAN



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

PROGRAM STUDI

DESAIN INTERIOR

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA

R. Gasta M. J.

NIM

12150131

JUDUL TUGAS AKHIR



PERANCANGAN INTERIOR OMAH
BLUES DI SURAKARTA

GAMBAR KERJA

CEILING PLAN

SKALA

1:50

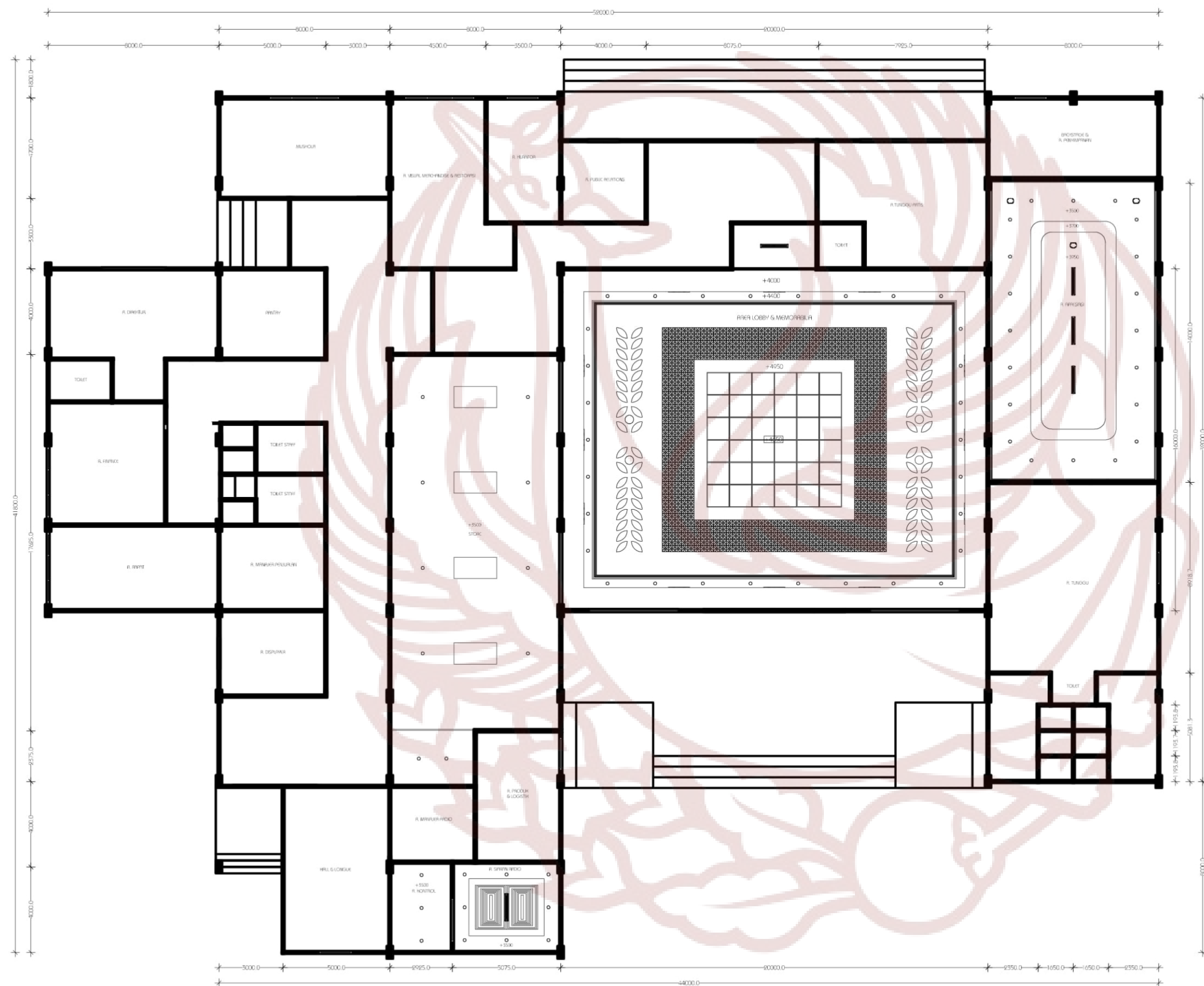
DOSEN PEMBIMBING

Ahmad Fajar A. S.Sn., M.Sn.

NILAI

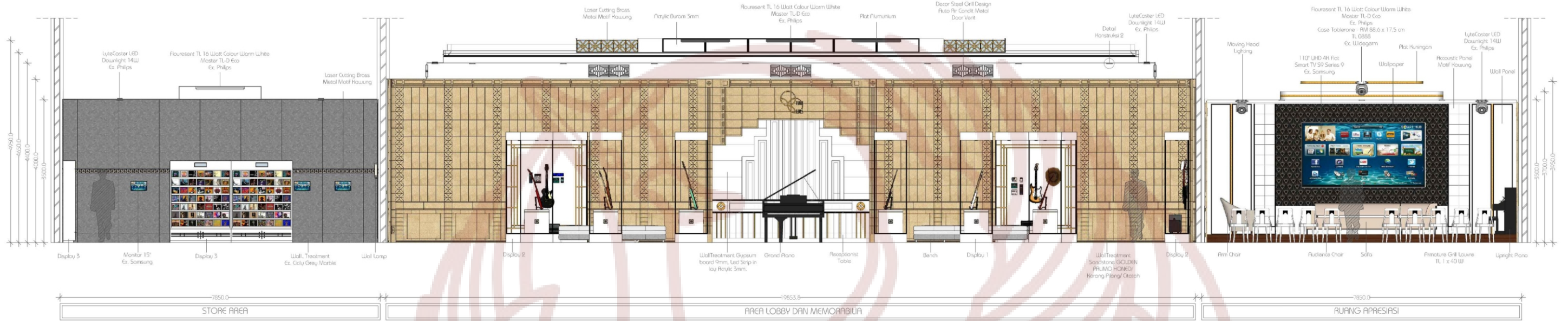
PARAF

CATATAN

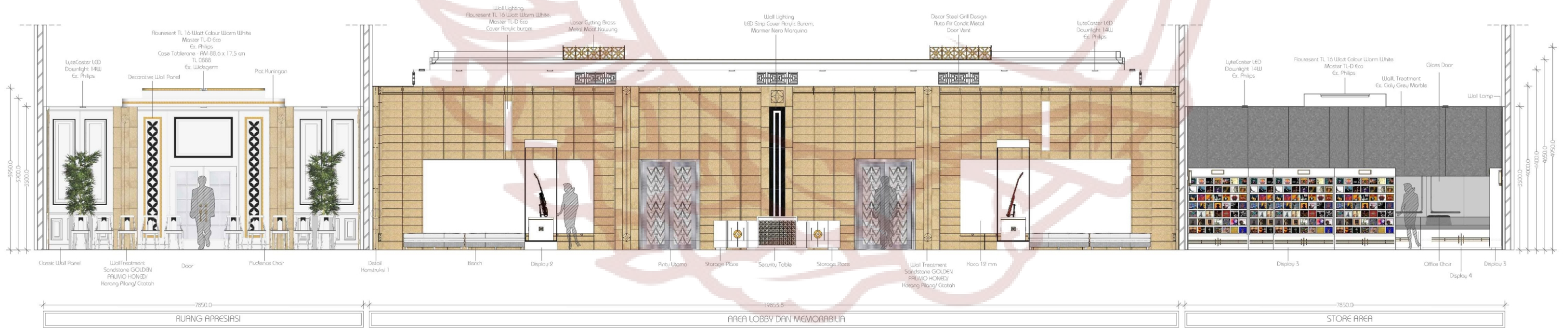


LEGEND
Ceiling Light (1x1m)
Ceiling Light (2x2m)
Ceiling Light (3x3m)
Ceiling Light (4x4m)
Ceiling Light (5x5m)
Ceiling Light (6x6m)
Ceiling Light (7x7m)
Ceiling Light (8x8m)
Ceiling Light (9x9m)
Ceiling Light (10x10m)
Ceiling Light (11x11m)
Ceiling Light (12x12m)
Ceiling Light (13x13m)
Ceiling Light (14x14m)
Ceiling Light (15x15m)
Ceiling Light (16x16m)
Ceiling Light (17x17m)
Ceiling Light (18x18m)
Ceiling Light (19x19m)
Ceiling Light (20x20m)

CEILING PLAN
skala 1:50
129



POTONGAN A-A
skala 1:20



POTONGAN B-B
skala 1:20



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENIRUPA DAN DESAIN

PROGRAM STUDI

DESAIN INTERIOR

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA

R. Genta M. J.

NIM

070801

JURUSAN TUGAS AKHIR



PERANCANGAN INTERIOR RUANG
RECEIVING AREA SURAKARTA

GAMBAR KERJA

POTONGAN A-A

SKALA

1:20

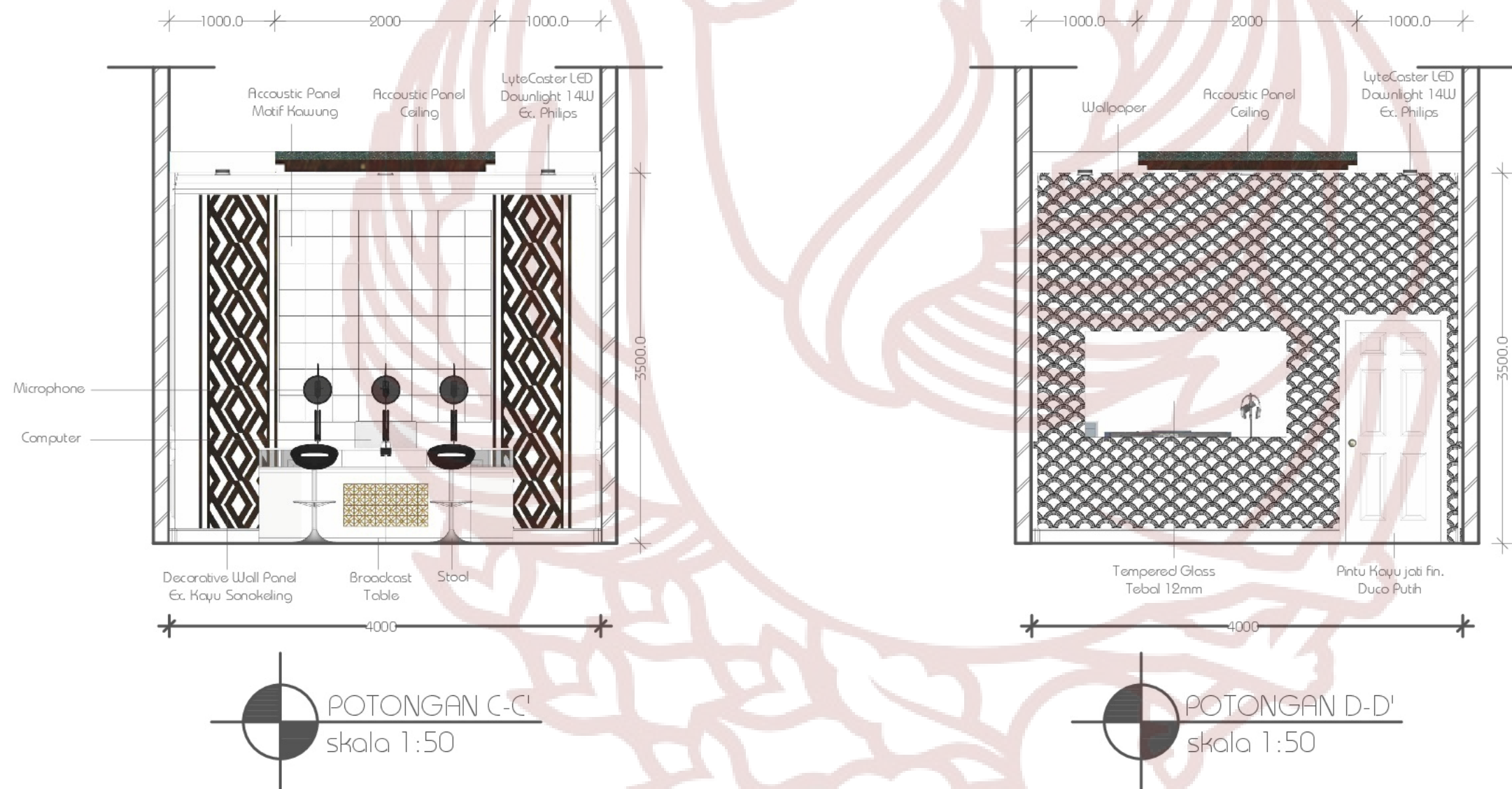
DOKUMEN PEMERIKSAAN

Alumni Page A. Nita, M. Nita

SEAL

PARAF

CATATAN



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

PROGRAM STUDI

DESAIN INTERIOR

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA

R. Gasta M. J.

NIM

12150131

JUDUL TUGAS AKHIR



PERANCANGAN INTERIOR OMAH
BLUES DI SURAKARTA

GAMBAR KERJA

POTONGAN C-C'

POTONGAN D-D'

SKALA

1:50

DOSEN PEMBIMBING

Ahmad Fajar A. S.Sn., M.Sn.

NILAI

PARAF

CATATAN



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

PROGRAM STUDI

DESAIN INTERIOR

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA

R. Gasta M. J.

NIM

12150131

JUDUL TUGAS AKHIR



PERANCANGAN INTERIOR OMAH
BLUES DI SURAKARTA

GAMBAR KERJA

DETAIL KONSTRUKSI

SKALA

1:5

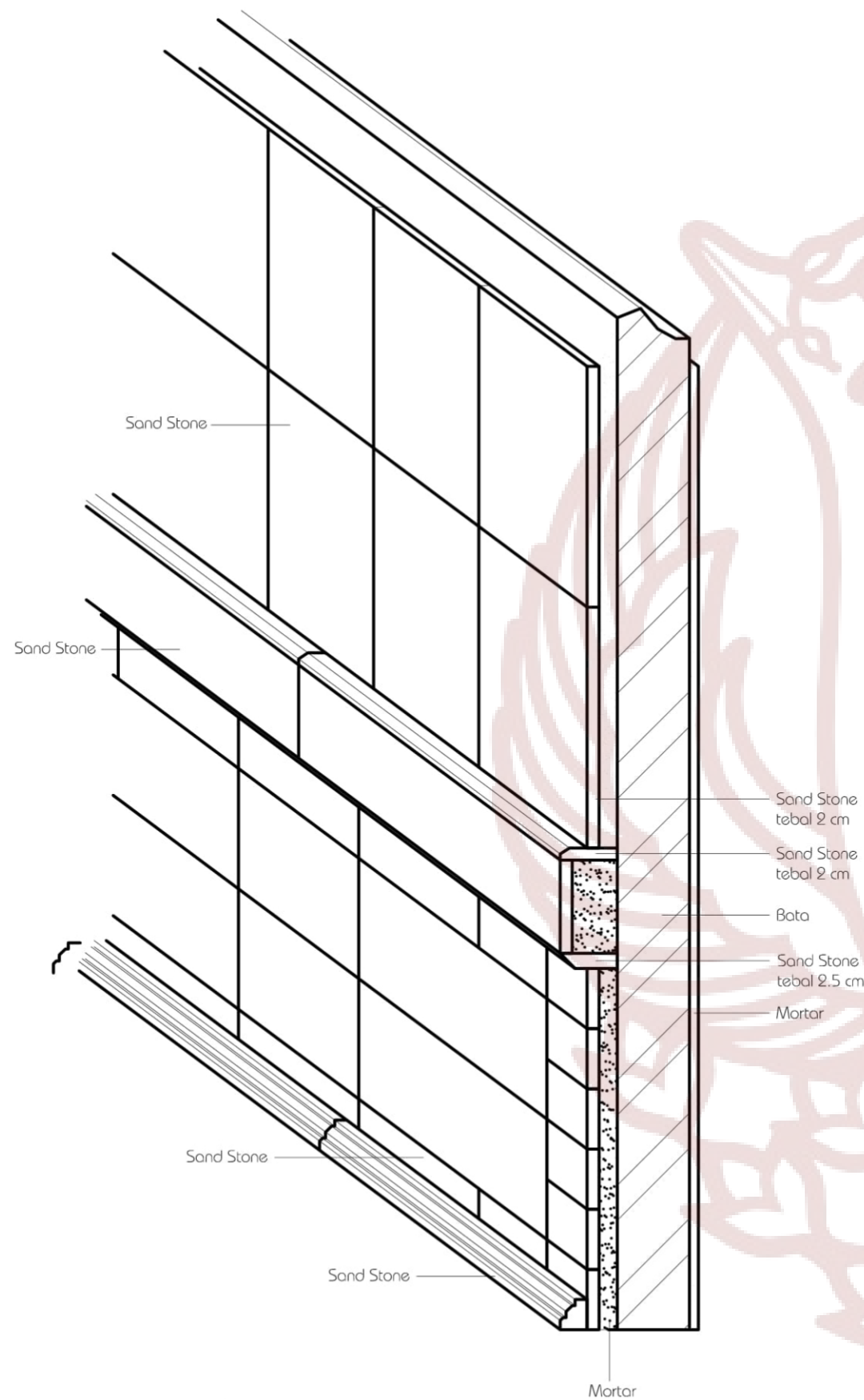
DOSEN PEMBIMBING

Ahmad Fajar A. S.Sn., M.Sn.

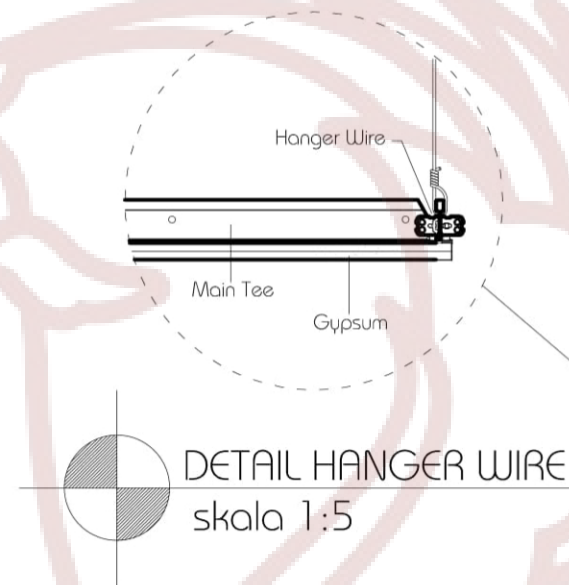
NILAI

PARAF

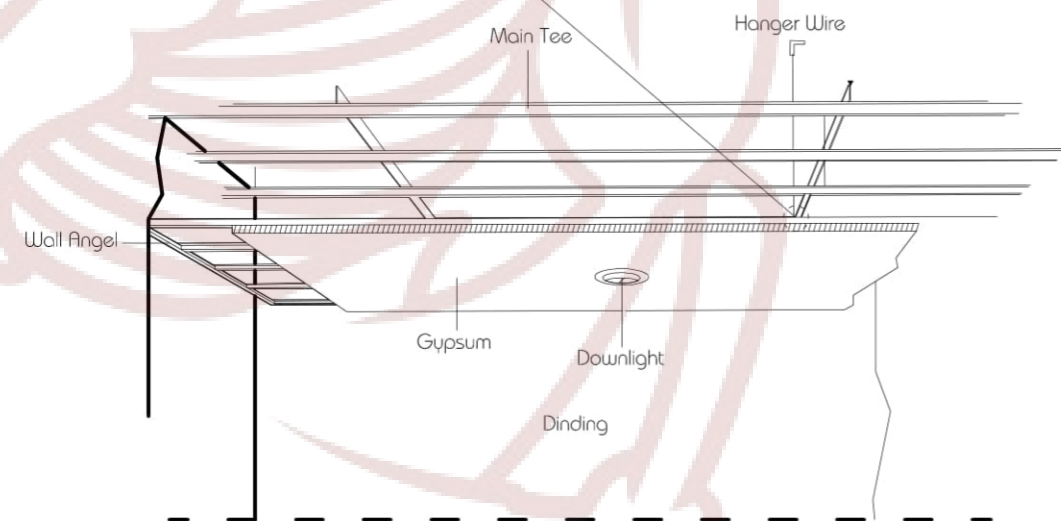
CATATAN



DETAIL KONSTRUKSI 1
skala 1:5



DETAIL HANGER WIRE
skala 1:5

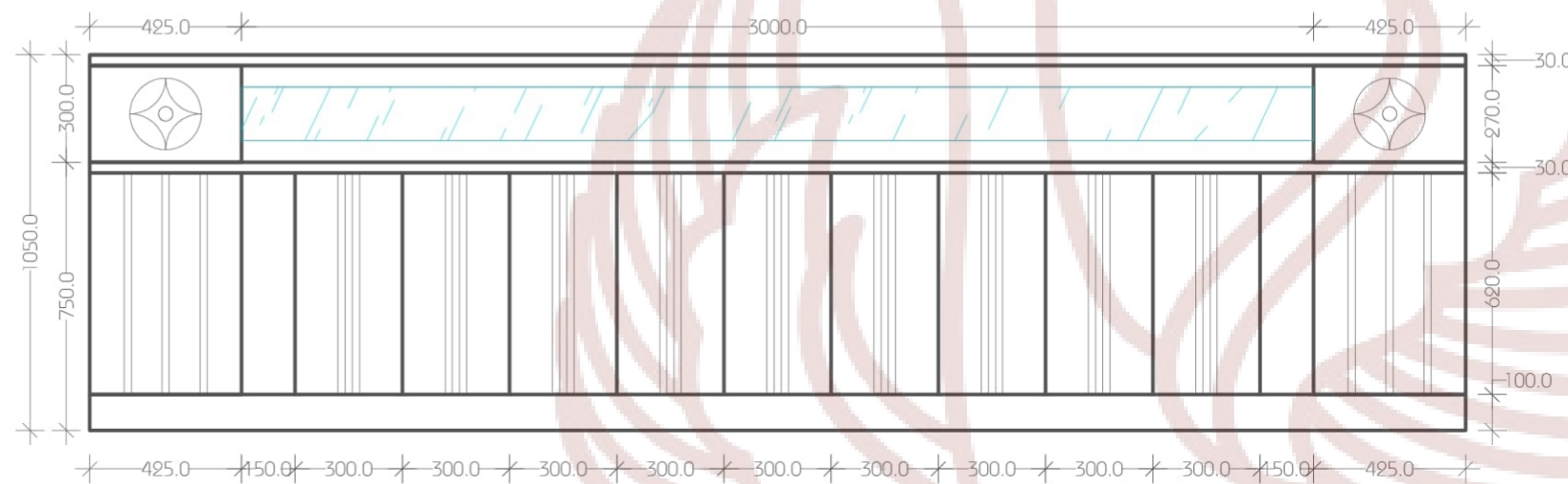


DETAIL KONSTRUKSI 2
skala 1:10

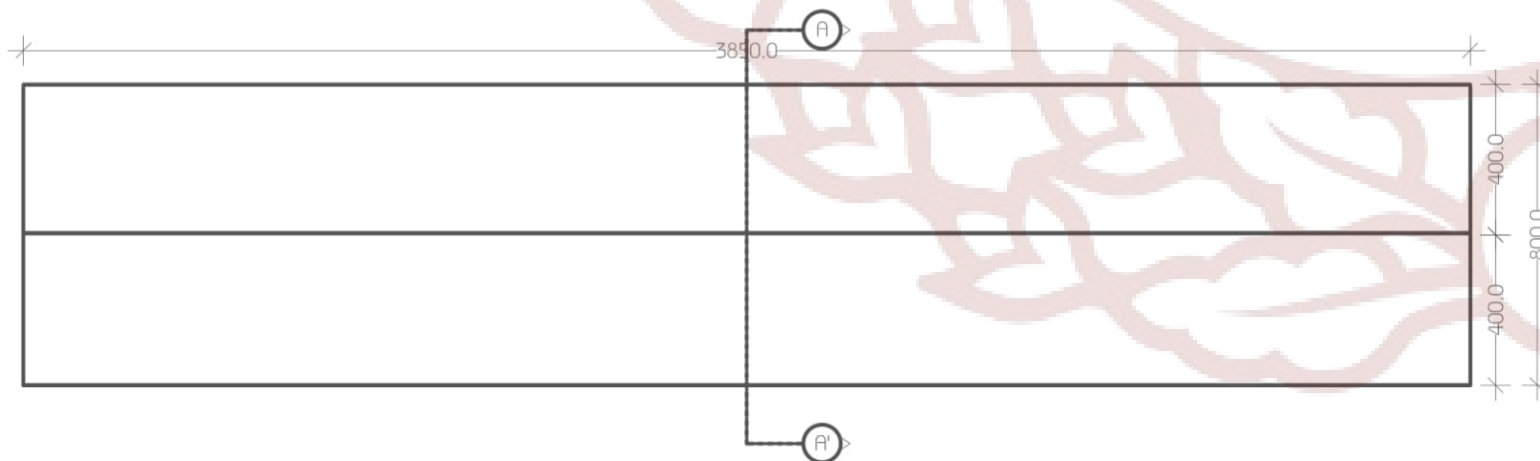


Marmor Nero Marquina
Logam Kuningan
Kaca Es 3mm
Marmor Nero Marquina
Logam Kuningan
Kayu Jati
fin. Duco Putih

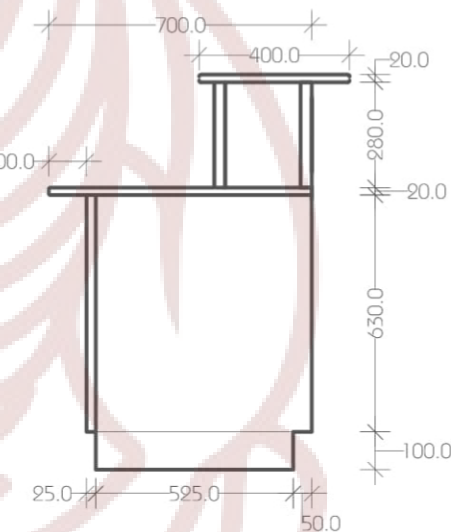
TAMPAK PERSPEKTIF



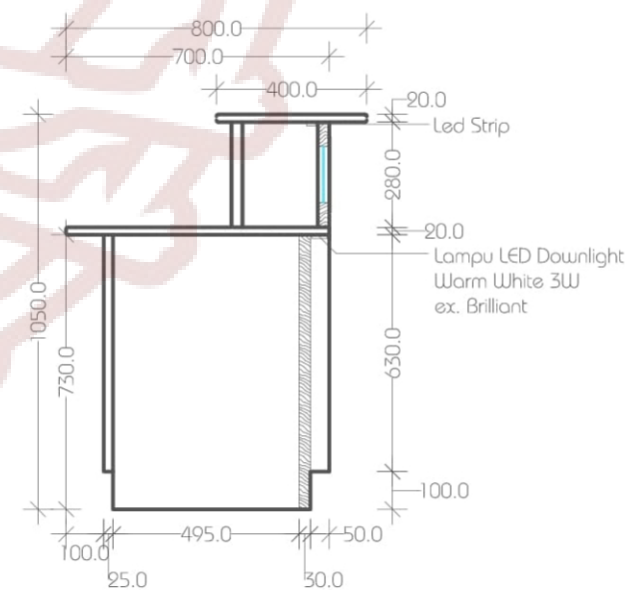
TAMPAK DEPAN
skala 1:10



TAMPAK ATAS
skala 1:10



TAMPAK SAMPING
skala 1:10



TAMPAK POTONGAN
skala 1:10



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

PROGRAM STUDI

DESAIN INTERIOR

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA

R. Gasta M. J.

NIM

12150131

JUDUL TUGAS AKHIR



PERANCANGAN INTERIOR OMAH
BLUES DI SURAKARTA

GAMBAR KERJA

RECEPTIONIST TABLE

SKALA

1:10

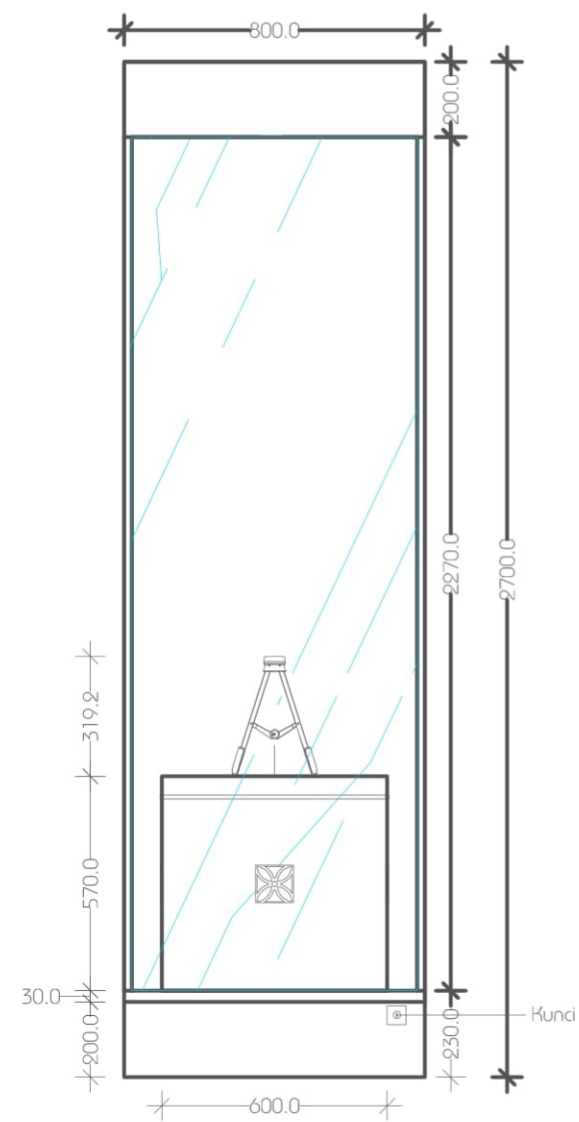
DOSEN PEMBIMBING

Ahmad Fajar A. S.Sn., M.Sn.

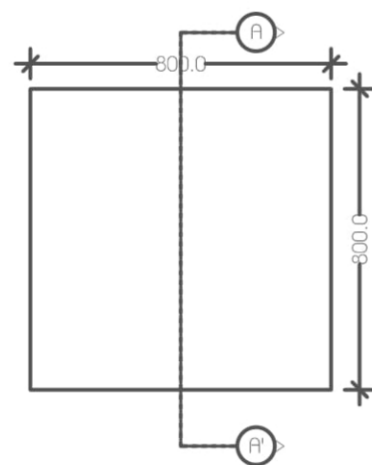
NILAI

PARAF

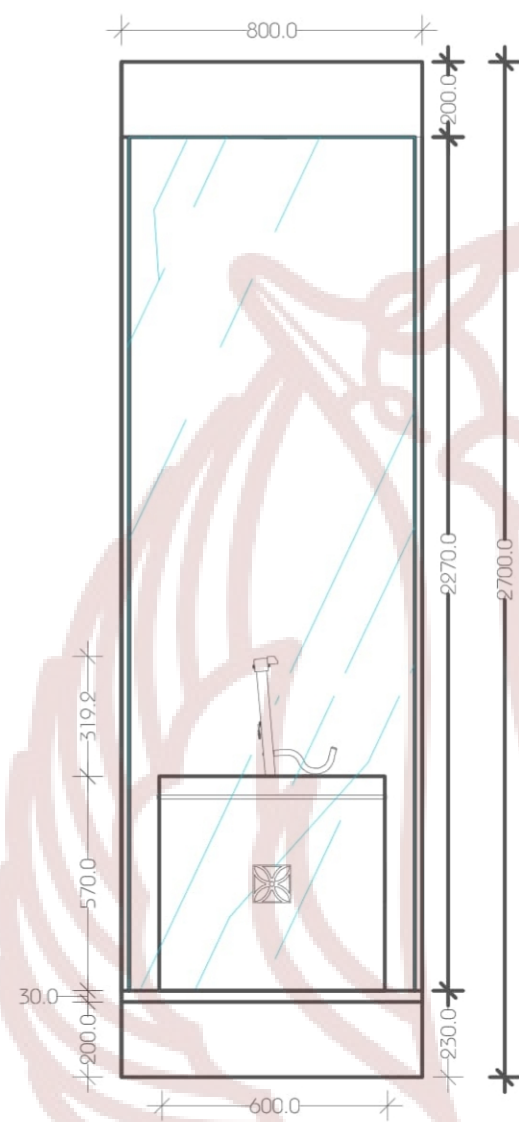
CATATAN



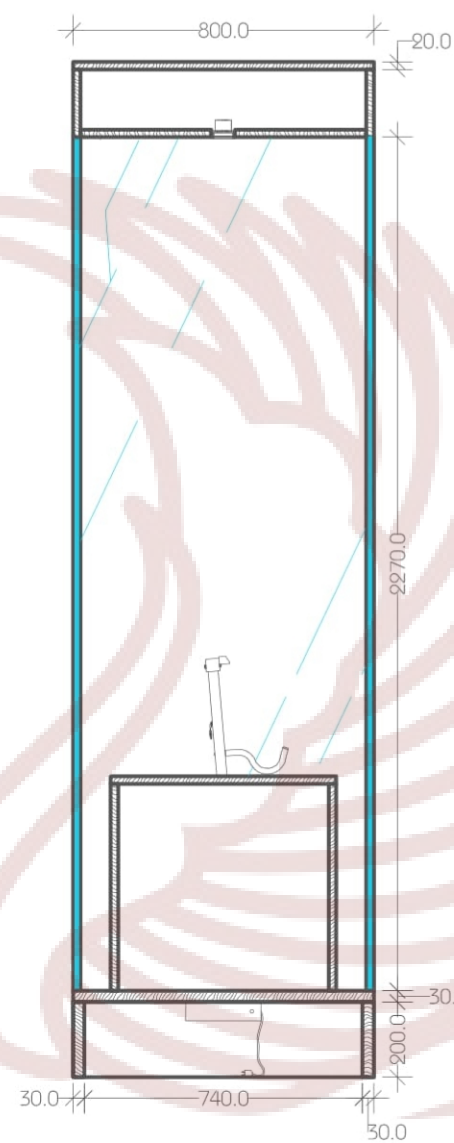
TAMPAK DEPAN
skala 1:10



TAMPAK ATAS
skala 1:10



TAMPAK SAMPING
skala 1:10



TAMPAK POTONGAN
skala 1:10



TAMPAK PERSPEKTIF

Kayu Jati
fin. Duco Putih
Lampu LED Downlight
Warm White 3W
ex. Brilliant
Besi fin. Powder
Coating Hitam
Kaca 5mm

Stand Gitar
Logam Kuningan
Logam Kuningan
Motif Kawung
Kayu Jati
fin. Duco Hitam
Kayu Jati
fin. Duco Putih



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

PROGRAM STUDI

DESAIN INTERIOR

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA

R. Gasta M. J.

NIM

12150131

JUDUL TUGAS AKHIR



PERANCANGAN INTERIOR OMAH
BLUES DI SURAKARTA

GAMBAR KERJA

DISPLAY 1

SKALA

1:10

DOSEN PEMBIMBING

Ahmad Fajar A. S.Sn., M.Sn.

NILAI

PARAF

CATATAN

SKEMA BAHAN

Hexagonal Tile
Ceramic

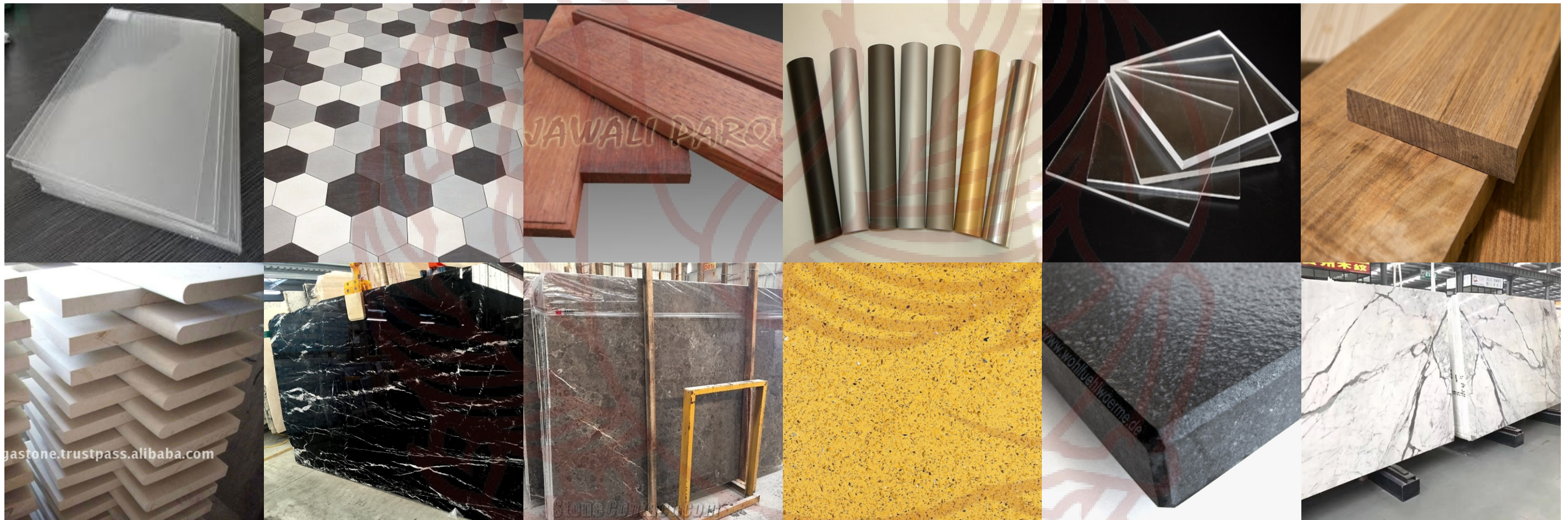
Steel Fin.
Powder Coating

Kayu Jati

Akrilik Buram

Parquete Merbau

Akrilik Bening



Nero Marquina
Marble

Yellow Mustard
Marble

Stuario Marble

Sand Stone Golden
Palimo Honed

Cicily Grey
Mable

Nero Assaluto
Granite



Gambar 27: Lobby & Memorabilia *view 1*



Gambar 28: Lobby & Memorabilia *view 2*



Gambar 29: Lobby & Memorabilia *view 3*



Gambar 30: *Store view 1*



Gambar 31: *Store view 2*



Gambar 32: Ruang Apresiasi *view 1*



Gambar 33: Ruang Apresiasi *view 2*



Gambar 34: Ruang Penyiaran Radio view 1



Gambar 35: Ruang Penyiaran Radio view 2

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta merupakan sarana informasi, edukasi, rekreasi dan komersial terkait music blues yang ada di Surakarta. Perancangan ini bertujuan untuk mewadahi aktivitas yang terkait music blues di Surakarta. Sebagai sarana informasi, edukasi, rekreasi dan komersial pada Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta ini akan disediakan beberapa fasilitas untuk mencapai tujuan tersebut diantaranya adalah Memorabilia, Store, Ruang Apresiasi, dan Ruang Penyiaran Radio. Memorabilia adalah sebuah ruang yang difungsikan untuk memamerkan benda-benda yang mengandung unsur kenangan dan nilai historis terkait perkembangan musik blues. Store sebagai sarana komersial yang menjual barang-barang yang terkait dengan music blues seperti cd, kaset, merchandise dll. Ruang Apresiasi difungsikan sebagai sarana bertujuan sebagai tempat untuk mengadakan *coaching clinic* oleh musisi blues, tempat promosi lagu dan album para musisi, serta konferensi pers bagi musisi, dilihat dari fungsinya ruang apresiasi tergolong ruang serbaguna (auditorium), namun ruang apresiasi tidak difungsikan sebagai tempat untuk menggelar konser karena keterbatasan ukuran yang dimiliki. Ruang Penyiaran Radio bertujuan untuk menyediakan jasa penyiaran yang terkait dengan musik blues dan juga sebagai media promosi produk komersial dari perusahaan barang dan jasa.

Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta akan mengaplikasikan gaya *Art Deco* yang dipadukan dengan *Motif Kawung* sebagai ide perancangan pengisi

ruang (elemen). Gaya art deco dipilih dengan pertimbangan untuk memunculkan kembali suasana pada masa musik blues mengalami perkembangan pesat, art deco sendiri syarat dengan penggunaan ornamen dan bersifat geometris pada seni bangunannya. dan penggunaan motif batik kawung sebagai ide perancangan dirasa pantas untuk dipadukan dengan gaya art deco sebagai ornamen pengisi. Selain itu motif batik kawung di hadirkan untuk memunculkan salah satu identitas budaya Jawa. Sehingga Perancangan ini diharapkan dapat mewadahi aktivitas terkait music blues dan mengenalkan music blues ke kalangan yang lebih luas.

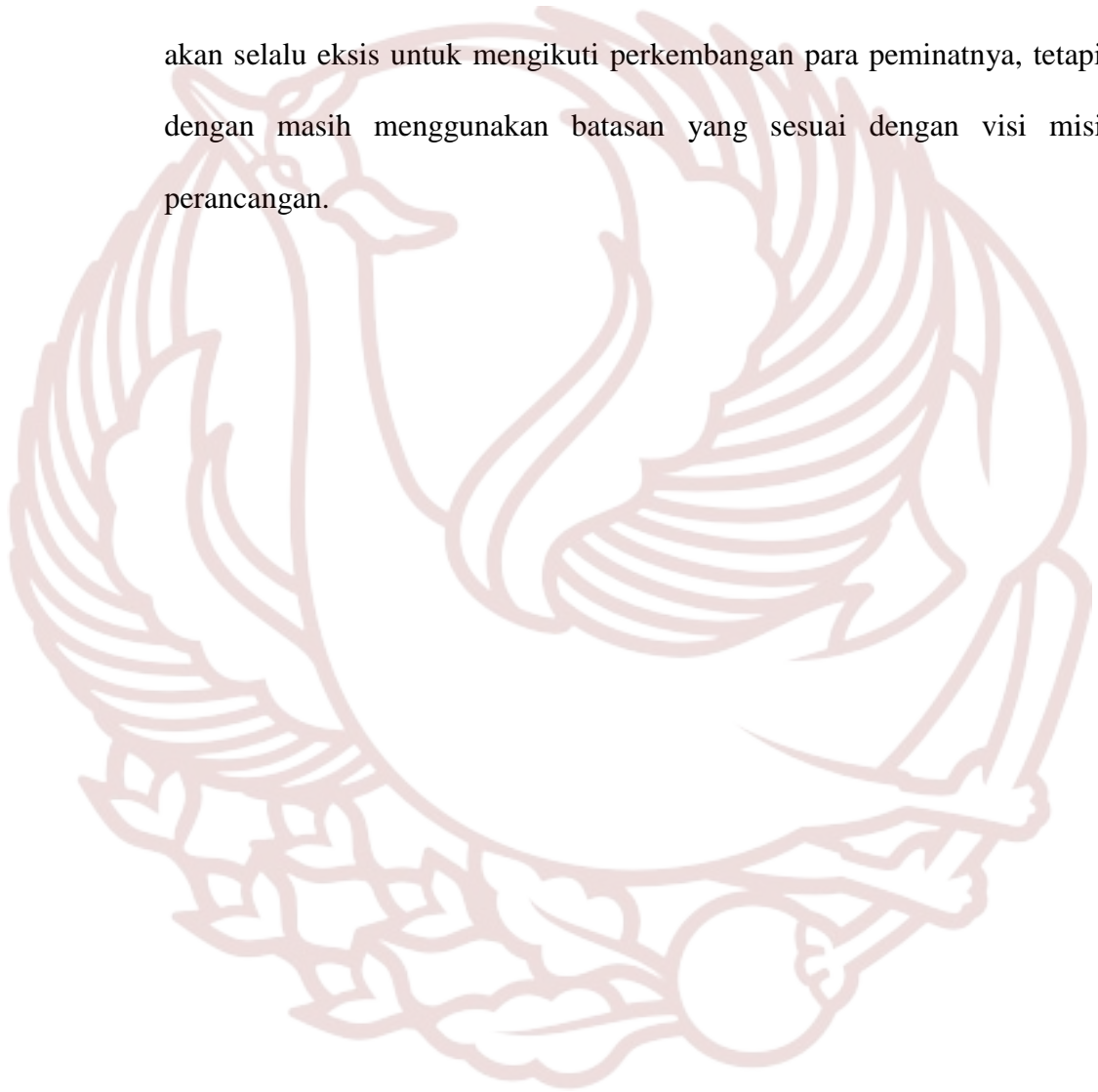
B. Saran

Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta adalah sebuah tempat yang berfungsi sebagai wadah bagi para penggiat dan penggemar music blues yang berupa komunitas maupun personal. Bila nantinya Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta ini akan direalisasikan, adapun saran yang harus dipertimbangkan adalah:

1. Perlunya koordinasi baik dari semua pihak, swasta, pemerintah dan masyarakat setempat untuk ikut serta dalam meningkatkan dan membangun ekonomi kreatif melalui perancangan ini khususnya dalam hal music blues.
2. Perlunya kajian lebih dalam lagi dalam mengembangkan perpaduan tema dan potensi yang ada kedalam Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta ini.
3. Sebaiknya untuk ruangan yang tidak termasuk lingkup garap desain dalam karya Tugas Akhir ini, nantinya diharapkan juga didesain dengan tema yang

sama agar ruang satu dengan yang lainya seirama dan tidak berbeda jauh pada tema utama.

4. Sebaiknya selalu dilakukan hubungan kerja sama dari pemerintah, maupun dari organisasi / komunitas yang terkait agar objek perancangan tersebut akan selalu eksis untuk mengikuti perkembangan para peminatnya, tetapi dengan masih menggunakan batasan yang sesuai dengan visi misi perancangan.



DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya. 1999. *Modernisme Sebuah Tinjauan Historis Desain Modern*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Artini Kusmiati. 2004. *Dimensi estetika Pada Karya Arsitektur dan Disain*, Jakarta: Djambatan.
- Arya Pradana S. 2010. *Tugas Akhir Desain Interior House of Rock di Jakarta*. UNS.
- Claudia Clara. 2015. *Jurnal Tugas Akhir Proses Detraumatisasi terhadap Memorabilia Makan Malam Keluarga ; “Menyulam Ingatan dalam Selubung Kenangan”*. Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Dharsono Sony Kartika. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Dwi Tangoro. 2000. *Utilitas Bangunan*. Jakarta: UI-Press.
- Eko Nurmianto. 1998. *Ergonomi Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Guna Widya.
- Elijah Wald. 2010. *The Blues: A Very Short Introction*, New York: Oxford University Press.
- Fajarsani Retno P. 2009. *Tugas Akhir Perencanaan dan Perancangan Interior Solo Islamic Center di Surakarta*. Surakarta: UNS.
- Francis D.K. Ching. 2011. *Edisi Kedua Desain Interior dengan Ilustrasi*. Jakarta: Indeks.
- Francis D.K. Ching. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: erlangga.
- Francis D.K Ching & Corry Binggeli. 2011. *Desain Interior Dengan Ilustrasi Edisi Kedua*. Terj. Lois Nur Fathia Praja. Jakarta: PT.Indeks.
- Imam Santosa. 2005. *Proses Transformasi Nilai Estetis pada Karya Desain Indonesia Periode Tahun 1900-1966*. Penelitian LPPM ITB.
- Julius Panero dan Martin Zelnik. 1979. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Joseph De Chiara dan Julius Panero. 1991. *Time-Saver Standards for Interior Design and Space Planning*. New York: McGraw-Hill.

- Laksmi Indira. 2013. *Tugas Akhir Perencanaan dan Perancangan Interior Bali Art and Culture Center*. Surakarta: UNS.
- Lufiansyah. 2008. *Pengembangan Hotel Savoy Homann Bidakara Bandung*, Jurnal Tugas Akhir Universitas Gunadarma.
- Michael Edo Daniela. 2012. *Tugas Akhir Music Entertainment Center di Yogyakarta*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Nanang Rizali. 2001. *Jurnal Tinjauan Filosofis dan Semiotik Batik Kawung*. Bandung: P3M-STISI.
- Pamuji Suptandar. 1999. *Disain Interior Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Disain Dan Arsitektur*. Jakarta: Penerbit Djambatan.
- Sunarmi. 2001. *Buku Ajar: Ergonomi dan Aplikasinya pada Kriya*, Surakarta: Program Studi Kriya Seni Jurusan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Surakarta
- Tim Penyusun. 2014. *Buku Petunjuk Teknis Tugas Akhir Program Studi Desain Interior*. Surakarta: Program Studi Desain Interior Jurusan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia.
- Wagiono Sunarto. 2013. *Gaya Desain Tinjauan Sejarah*. Jakarta: Pasca IKJ.
- Wira Adyanto. 2009. *Tugas Akhir Perencanaan dan Perancangan Kudus Shopping Center dengan Penekanan Arsitektur Regionalisme*. UNS.

Google Maps

www.arissetiawan-etnomusikologi.blogspot.co.id (refleksi 30 tahun taman budaya jawa tengah)

www.asedino.wordpress.com (mengenal kota solo kota budaya)

www.databiografi.com (bb-king-atau-riley-b-king-raja-musik.html)

www.gunadarma.ac.id (articles graduate civil engineering)

www.kesolo.com (taman budaya jawa tengah solo)

www.kota.surakarta.go.id (berita solo blues festival)

www.serbaseni.wordpress.com (pentas tari jailolo diserbu pengunjung)

www.solopos.com (pameran seni rupa visual di Taman Budaya Jawa Tengah)

www.saluransebelas.com

www.towek.mywapblog.com (karakteristik dan sejarah music blues)

www.timlo.net (daftar sewa gedung gedung tbjt)

www.traxonsky.com (alat alat di ruang siaran radio)

<https://id.pinterest.com/pin/404479610275101476/>

<http://www.mykiz.asia/discussion-area/>

<http://www.staradeal.com/art-deco-luxury-apartment-saint-petersburg-russia-the-85a701071a97a6a8.html/>

<http://pictures-and-images.com/content/art-deco-train-station.html>

[http://www.naseemalhawa.com/gallery.php#prettyPhoto\[gallery6\]/12](http://www.naseemalhawa.com/gallery.php#prettyPhoto[gallery6]/12)

<https://isknews.com/blues-on-stage-selalu-dinantikan/>

http://siti_masitoh.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/38546/MODUL+LABORATORIUM+RADIO+FINAL+revisi.pdf.

<http://eko.dosen.isi-ska.ac.id/files/2016/12/3-PENGERTIAN-RUMAH-TINGGAL.pdf>

http://jdihukum.jatengprov.go.id/?wpfb_dl=37

<http://nikahbedabangsa.blogspot.co.id/2013/03/checklist-v01.html>

Narasumber:

Wawancara terhadap Leonardus In Magma (23) pada tahun 2015 sebagai ketua komunitas *Solo Blues Rock*.

